Темное Солнце
Книга правил

Замысел игры: Troy Denning & Timothy Brown

Редактирование: William W Connors and J. Robert King

Помощь при редактировании: David Wise

Черно-белые иллюстрации: Brom & Tom Baxa

Обложка: Brom

Графический дизайн и производство: Dee Barnett & Paul Hanchette

Картография: Dave Sutherland, Dennis Kauth, & Diesel

Оформление: Tracey Zamagne

Особая благодарность: James M. Ward and Mary Kirchoff.

Перевод: Дрого (мерзкий хоббит)

Дальше шли копирайты. Будучи, во-первых, мерзким (Обаяние 4), во-вторых, законно-злым, плевать я на них хотел. Дрого.

История изменений:

1	03.08.2006	Оригинальная версия	Дрого

Содержание

Глава первая: Значения способностей _____ *3*
Глава вторая: Расы персонажей _____ *4*
Глава третья: Игровые классы _____ *14*
Глава четвертая: Мировоззрение _____ *33*
Глава пятая: Навыки _____ *35*
Глава шестая: Деньги и оснащение _____ *39*
Глава седьмая: Магия _____ *46*
Глава восьмая: Опыт _____ *51*
Глава девятая: Сражение _____ *56*
Глава десятая: Сокровище _____ *60*
Глава одиннадцатая: Столкновения _____ *64*
Глава двенадцатая: НИПы _____ *67*
Глава тринадцатая: Видимость и освещение _____ *69*
Глава четырнадцатая: Время и движение _____ *70*
Глава пятнадцатая: Новые заклинания _____ *76*

Глава первая: Значения способностей

Каждый персонаж «Темного Солнца» обладает шестью способностями, используемыми в игре AD&D: Силой, Ловкостью, Телосложением, Интеллектом, Мудростью и Обаянием. Однако, определяются они кардинально отличным способом.

Значения шести способностей определяются случайным образом – броском многогранников, набирая от 5 до 20 очков. Эти числа, в среднем, выше аналогичных для персонажей из миров других кампаний. Для этого есть очень хорошая причина: мир Атаса жесток и непрощающ. Это очень суровый мир, чьи ужасающие испытания запредельны для **кого угодно**. Атас – не место для слабых и простаков – те, кто не может приспособиться, кто не может предстать перед испытанием с уверенностью в своих навыках и способностях, попросту не выживают. Мир Атаса породил расы существ, которые в основном превосходят – большей ли силой и выносливостью, лучшим ли интеллектом и зрением – тех, кто населяет миры других кампаний.

При набрасывании значений способностей для игроков и неигровых персонажей используется один из нижеперечисленных способов:

- Бросайте по порядку для каждой из способностей 4d4+4, шесть раз. По мере набрасывания записывайте суммы.
- Бросайте по порядку для каждой из способностей 5d4, шесть раз. По мере набрасывания записывайте суммы.

Если DM разрешит, можно использовать следующие методы для создания игровых или неигровых персонажей:

- Для каждой способности бросьте дважды 5d4, выбирая лучшее значение.
- Бросьте 5d4 шесть раз, каждое из полученных значений припишите той способности, какой пожелаете.
- Бросьте 5d4 двенадцать раз, шесть лучших результатов припишите тем способностям, каким пожелаете.
- Бросьте 6d4, вычеркивая самый худший многогранник, шесть раз. Припишите шесть сумм тем способностям, каким пожелаете.
- Начальное значение каждой способности равно 10. Игрок бросает 10d4. Эти многогранники он может добавить к тем способностям персонажа, каким пожелает (но есть некоторые ограничения). **Очки, выпавшие на многограннике, целиком прибавляются к одной способности, при этом значение способности не может превышать 20.**

Шесть значений способностей управляют взаимодействием персонажа с миром Атаса также, как описано в «Справочнике Игрока», со следующими исключениями:

1. Сеттинг кампании «Темное Солнце» подразумевает использование правил как для оружейных, так и неоружейных навыков. Следовательно, количество языков, на которых может говорить персонаж, жестко ограничено навыками. Поэтому, количество языков из колонки в таблице Интеллекта в «Справочнике Игрока» непосредственно преобразуется в дополнительные ячейки навыков. Эти дополнительные ячейки необязательно использовать для новых языков; их можно использовать для любого неоружейного навыка.

2. Храмовники, игровой класс жрецов-бюрократов, получают свои заклиная через своего короля-колдуна. Если храмовник впадет в немилость у своего короля-колдуна, все его заклинания, включая премиальные за высокое значение Мудрости, будут утрачены.

Глава вторая: Расы персонажей

Если вы знакомы с жанром фэнтези по ролевым играм или литературе, вам без сомнения будут знакомы и многие концепции «Темного Солнца». Но Атас – это мир, где сама суть и основа вещей была искажена годами неконтролируемой, противной окружающей среде магией – многое из того, что покажется вам знакомым, будет таковым лишь по названию. Расы персонажей также не будут исключением, и эльфы, карлики, полуэльфы и полурослики Атаса «Темного Солнца» будут причудливой переделкой тех, кто живет в прочих игровых мирах AD&D.

Каждая из восьми рас персонажей (карлик, эльф, полуэльф, великаныш, полурослик, человек, мул и три-крин) детально описывается вместе со специфическими правилами по их использованию в кампании. Также очень важны примечания, данные по отыгрышу каждой расы, поскольку персонаж получает дополнительное индивидуальное вознаграждение очками опыта, когда сыгран согласно этим расовым описаниям. Поддерживается любое развитие игроками целей, отношений и личностей их персонажей, пока они действуют в пределах этих руководящих принципов.

Используйте приведенную здесь таблицу расовых требований для персонажей «Темного Солнца». Если значения способностей персонажа подходят ко всем требованиям, он может выбрать эту расу. Обратитесь к таблице **до того,** как внести расовые изменения в значения способностей.

- ***Расовые требования к значениям способностей***

	Карлик	Эльф	Полуэльф	Великаныш	Полурослик	Мул	Три-крин
Сила	10/20	5/20	5/20	17/20	3/18	10/20	8/20
Ловкость	5/20	12/20	8/20	3/15	12/20	5/20	15/20
Телосложение	14/20	8/20	5/20	15/20	5/20	8/20	5/20
Интеллект	5/20	8/20	5/20	3/15	5/20	5/20	5/20
Мудрость	5/20	5/20	5/20	3/17	7/20	5/20	5/20
Обаяние	5/20	5/20	5/20	3/17	5/20	5/20	5/17

Некоторые расы от природы сильнее или слабее, проворнее или неуклюжее. Эти и подобные различия отражаются с помощью модификаторов к набросанному значению способности. Применяются модификаторы в точности, как описано в «Справочнике Игрока». При этом значение способности не может стать больше 24 или меньше 3.

Карлик: +2 Телосложение, +1 Сила, -1 Ловкость, -2 Обаяние
Эльф: +2 Ловкость, +1 Интеллект, -1 Мудрость, -2 Телосложение
Полуэльф: +1 Ловкость, -1 Телосложение
Великаныш: +4 Сила, +2 Телосложение, -2 Интеллект, -2 Мудрость, -2 Обаяние
Полурослик: +2 Ловкость, +2 Мудрость, -1 Телосложение, -1 Обаяние, - 2 Сила
Мул: +2 Сила, +1 Телосложение, -1 Интеллект, -2 Обаяние
Три-крин: +2 Ловкость, +1 Мудрость, -1 Интеллект, -2 Обаяние

Ограничения классов и пределы уровней

Как и в традиционной игре AD&D, существуют, в зависимости от расы, ограничения на доступные персонажу классы и уровень, до которого он может развиваться. Однако, игроки и DM'ы, знакомые с игрой AD&D, поймут, что ограничения в сеттинге кампании «Темное Солнце» очень сильно отличаются из-за необычной природы получеловеческих рас.

Люди всегда неограниченны в уровне развития или выборе класса. Для полулюдей в кампании «Темного Солнца» рекомендуется применять дополнительное правило «Превышения ограничений уровня» (см. «Руководство Хозяина Подземелий»).

- ***Таблица 3: Расовые ограничения классов и уровней.***

Класс	Бард	Св-ник.	Оскв.	Друид	Боец	Гладиатор	Иллюз.	Хранитель	Псион.	Рейндж.	Храмов.	Вор
Человек	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Карлик	-	12	-	-	16	U	-	-	U	-	10	12
Эльф	-	15	16	-	14	10	12	15	U	16	16	12
П-эльф	U	16	U	14	U	U	16	12	U	14	14	12
Великаныш	-	12	-	-	16	14	-	-	U	8	-	-
П-рослик	-	12	-	12	12	12	16	-	U	16	-	16
Мул	-	10	-	12	U	U	-	-	U	-	-	12
Три-крин	-	12	-	16	16	15	-	-	U	12	-	-

U Персонаж обладает неограниченным потенциалом развития в данном классе.

*№ Персонаж может развиваться до максимально возможного уровня. В «*Справочнике Игрока*» даются правила, как развивать персонажей до 20-го уровня.*

- Персонаж не может принадлежать к указанному классу.

Языки

Атас – это мир, где разумные расы происходят от крайне разнообразных видов – люди и полулюди весьма отличны от насекомолюдей и зверолюдей. У каждой разумной расы есть свой собственный язык, иногда даже свой собственный взгляд на понятия «язык» и «общение». Например, язык три-кринов представляет собой комбинацию щелчков и хныканья – звуки довольно естественные для их ртов-клешней, но очень трудные для людей; воспроизвести такие звуки – задача трудная, но не невозможная. Приключения «Темного Солнца» не столь дружественны в плане языков, как прочие миры кампаний AD&D – персонажам придется намного серьезнее полагаться на магию или переводчиков при общении.

Напоминаем, кампания «Темного Солнца» подразумевает, что игроки и DM'ы используют дополнительную систему навыков, детально описанную в игре AD&D.

Всеобщий язык

Существует стандартный язык (известный просто как всеобщий или всеобщая речь) на котором говорят все люди, карлики, эльфы, полуэльфы и мулы. Важно отметить, что полурослики и три-крины не говорят на всеобщем. Однако, настоятельно рекомендуется, чтобы персонажи полурослики и три-крины потратили одну из ячеек навыков на изучение всеобщей речи.

Прочие языки

Все прочие языки называются по имени их расы (вроде языка полурослико в, три-кринов, гитов и прочих). Персонажи начинают игру, зная лишь язык своей расы. На прочие языки, включая всеобщий или инорасные, требуется тратить ячейки навыков.

Далее приводится список языков, доступных только что созданным персонажам. Хозяева Подземелий могут по своему усмотрению расширить или сузить список, приспосабливая его к своим кампаниям.

Ааракокра *	Анакор	Джожал *
Белгой	Браксат	Три-крин
Эттеркап	Джинн *	Мизель
Великан	Гит	Кенку *
Гоблин-паук	Полурослик	Юан-ти

** эти существа в основном говорят на всеобщем*

Карлики

Пусть карлики и коротышки, но весьма сильные. Атасийские карлики, в среднем, достигают роста в 4,5-5 футов, и склонны к обладанию огромной мышечной массой – взрослый карлик весит где-то в районе 200 фунтов. Густой загар и жесткие, мозолистые руки и ступни – это следствие их жизни, состоящей из тяжкого труда на горячем солнце. Живут карлики до 250 лет.

Главная любовь карлика – это ишачить. Нет в жизни карлика более счастливых моментов, чем когда есть ради чего работать или сражаться, причем к цели он может идти стоически-уперто недели, месяцы, годы, даже десятилетия. Раз уж сознание карлика подчиненно конкретной задаче, отказаться от нее он может лишь ценой неимоверного ворчания и самопринуждения. Завершение, которого он достигает по выполнении длиннющей, трудной задачи – вот цель его стремлений.

Задача, подчиняющая себе на текущий момент карлика, называется его фокусом. Фокусом

карлика должно быть деяние, требующее как минимум недели на выполнение. Более краткосрочные цели фокусом не считаются. Пока карлик выполняет задачи, непосредственно относящиеся к его фокусу, он получает премию +1 ко всем спасброскам и +2 ко всем проверкам навыков (или +10 к любому процентному броску). В действительности, подчинение карлика его фокусу имеет физиологическую основу – те, кто завершил свою жизнь до завершения фокуса, ведут послежизненное существование в качестве баньши в пустошах, являясь на своей неоконченной работе!

По природе, карлики немагичны и никогда не применяют магических заклинаний, как и описано в «Справочнике Игрока». Это ограничение не касается заклинаний священников и храмовников.

Отыгрыш: атасийский карлик смотрит на прочих существ через призму своего фокуса. Если существо активно подчиненно фокусу карлика, тот считает его здравомыслящим и надежным компаньоном. Однако, если существо страстно противится фокусу карлика, то их ссора будет неотвратимой и закончится лишь с чьей-то смертью. В сознании карлика компромиссам не место!

Эльфы

Дюны и степи Атаса служат домом для тысяч племен кочевников-эльфов. Несмотря на резкие культурные различия каждого из племен, составляющие их эльфы остаются расой спринтеров с длинными конечностями, рожденными для воровства, набегов и войны.

Атасийский эльф достигает в высоту от 6,5 до 7,5 футов. Они тощие, вытянутые и вообще доходяги. Их черты глубоко прорезаны на огрубевших от погоды лицах, их кожа огрубела от песчаных ветров и пекущего солнца глухомани. Одежда эльфа обычно предназначена для выживания в пустыне. Даже в оазисах и городах эльфы склонны отдавать предпочтение своим родным хламидам, скроенным так, чтобы защищать носящего от жестокости стихий.

Все эльфы внутри племени – братья, а все пришлые для них – потенциальные враги. Среди эльфов нет никакого расового единства – пришлый эльф это такой же враг, как и человек, полурослик или три-крин. Отдельный эльф может признать пришельца, но доверие разовьется лишь со временем. Признание пришельца всем племенем также возможно, но редко. Обычно им награждают после какой-нибудь великой жертвы принесенной в интересах племени – многих пришельцев приняли в племена пустынных эльфов посмертно.

Как личности, племенные эльфы шустры, уверенны и полагающиеся на себя до крайности (в оригинале, все с буквы «s» -- прим. пер.). Эльф создан для быстрого бега по песчаной и каменистой местности, иногда днями – эльфийский воин может покрыть за день более 50 миль. Эльфийский боевой отряд на марше – смертоносная сила, благодаря выносливости и маневренности. Эльфы не используют вьючных животных для личной транспортировки, хотя они иногда привлекают канков и подобных существ для перевозки багажа или сырья. Среди эльфов считается бесчестьем ехать на животном, если только не изранен до смерти – даже беременные женщины и старики либо идут со всеми, либо оставляются на произвол судьбы.

Хотя большинство эльфийских племен живет животноводством, некоторые занимаются коммерцией, а некоторые – набегами. Эльфийские торговцы по праву считаются самыми умелыми на Атасе. Ибо могут они не только обмениваться и заключать сделки с разнообразными расами, но могут перемещаться и защищать свои товары в обширной глухомани.

Эльфийская культура, хоть и дикарская, также очень пестра и богата. Персонаж эльф может выбирать среди многообразия классов: священник, осквернитель, боец, гладиатор, иллюзионист, хранитель, псионицист, рейнджер, храмовник или вор. Вдобавок, можно выбрать любую комбинацию классов согласно таблице мульти-классовых комбинаций, приведенной в следующей главе.

Персонаж эльф может происходить из дикого племени или воспитываться в городе-государстве – многие эльфы осели в городах в качестве базарных торговцев, и еще больше их было доставлено в цепях.

Эльфы – мастерские воины, от природы искусные в обращении с длинными мечами и большими луками. Атакуя этим оружием, эльфы получают премию +1, но только если оружие произведено и сконструировано в их родном племени. Либо оружие будет произведено членами племени, либо никакой премии.

В глухомани или пустошах Атаса эльфы получают премию к ошеломлению противника. При пустынных и степных столкновениях, когда эльф или отряд эльфов приближается к неэльфийской группе, противники получают штраф -4 к броскам ошеломления. Смешанные отряды не могут использовать это преимущество.

У эльфов нет никакого специального знания потайных или замаскированных дверей. Также нет у них специальной сопротивляемости заклинаниям. Эльфийское инфравидение позволяет им видеть до 60 футов в темноте.

Благодаря проворным пальцам и невероятной скорости, эльфийские персонажи прибавляют два к своему изначальному значению Ловкости. Также, они прибавляют один к изначальному

значению Интеллекта. Однако, их интеллект обычно не уравновешивается здравым смыслом, поэтому эльфийские персонажи отнимают один от изначального значения Мудрости. Наконец, у эльфийских персонажей особо тонкие кости и высокий метаболизм, приводящий к повышенной утомляемости, вынуждая отнимать два от изначального значения Телосложения.

Отыгрыш: Эльфы не пылают любовью к существам не из их племени. Даже находясь в компании чужих, эльф будет держаться сам по себе, часто разбивая лагерь поблизости от своих компаньонов, но не вместе с ними.

Сталкиваясь с чужаками, эльф часто будет измышлять проверки на доверие и дружбу. Например, эльф может оставить ценный предмет на открытом месте, чтобы увидеть, попытаются ли его новые компаньоны украсть его. После серии подобных испытаний, эльф окончательно узнает доверять ли ему чужакам, или нет. Суровость подобных испытаний преданности может принять тревожно опасное направление, даже вращающееся вокруг угрожающих жизни ситуаций, до того, как эльф примет чужака как равного.

Эльфы никогда не ездят на вьючных животных. Где бы они ни путешествовали, они предпочитают бежать, даже если такой способ передвижения окажется более медленным, или остальные в группе эльфа воспользуются животными или магическими средствами передвижения.

Полуэльфы

Часто пути эльфов и людей Атаса пересекаются – иногда эльфийские племена нанимают человеческих наемников, точно также, как эльфийские воины трудоустраиваются в армиях городов-государств. Также и класс купцов переполнен торговцами обоих рас, так что, нет ничего необычного в том, что рождаются дети от смешанных родителей – полуэльфы.

Полуэльф обычно высок – 6-6,5 футов, но мускулистее своих эльфийских двойников. Черты лица явно обозначены глубже, чем у человека, но если судить только по лицу, полуэльф может сойти и за эльфа, и за человека.

Жизнь полуэльфа обычно осложняется нетерпимостью остальных. Не будучи ни людьми, ни эльфами, полуэльфы редко принимаются любой из этих рас. Особо нетерпимы эльфы, временами изгоняя матерей полуэльфов из своих стойбищ в пустыню. Люди более склоны принимать эльфов как союзников или партнеров, но редко принимают их в свои дома, кланы и семьи. И очень редко полуэльфы собираются в достаточно больших количествах, чтобы основать свои собственные общины; так и остаются чужаками, вечно скитаясь с места на место, не имея народа, земли или деревни, которую могли бы назвать домом.

Нетерпимость, однако, дала полуэльфам их величайшую черту – полагаться на себя. Будучи одиночкой, обычно без постоянного места жительства, полуэльф выдерживает суровости жизни в глухомани исключительно благодаря себе. Умения, требуемые для выживания, такие, как найти еду, воду и убежище, это только половина испытания, с которым им приходится столкнуться – полуэльфы должны также научиться справляться с отсутствием товарищей, полной нехваткой общения и элементарной дружбы.

Ненамеренно, встретившись с нетерпимостью рас своих родителей, многие обращаются к совершенно чуждым расам за признанием. Карлики и даже три-крины по отношению к полуэльфам не испытывают ни простейшей неприязни, ни какой-либо симпатии. На самый худой конец, общаясь с этими расами, полуэльф может не ожидать никаких автоматических предрассудков. Также, некоторые полуэльфы ищут товарищей в мире животных, обучая зверей воздуха и песков как слуг и друзей.

Полуэльфы прибавляют один к изначальному значению Ловкости, благодаря легконогим эльфийским предкам. Однако, они наследуют тот же легкий скелет и тонкие кости эльфов, что вынуждает отнимать один из изначального значения Телосложения.

У полуэльфийских персонажей нет сопротивляемости магии относящейся к очарованию и сну, не одарены они и способностью находить потайные двери. Инфравидение полуэльфов позволяет им видеть до 60 футов в темноте.

Персонаж полуэльф может выбрать любой доступный класс, хотя во многих из них он столкнется с ограничением уровня. Также, он может стать мульти-классовым, пользуясь широчайшим разнообразием комбинаций, доступных ему (см. таблицу мульти-классовых комбинаций в следующей главе).

Повышая свой уровень, полуэльф получает некоторые преимущества:

1. Достигнув 3-го уровня, полуэльф получает навык выживания. Ему не надо тратить ячейки навыка, чтобы научиться выживать. Подобно другим персонажам, полуэльф должен выбрать тип местности для этого навыка. Типы местности «Темного Солнца» включают: каменные пустоши, песчаные пустоши, скалистые бесплодные земли, горы, поросшие кустарником равнины, леса, соленые низины или поля булыжников.

2. Достигнув 5-го уровня, полуэльф может подружиться с одним питомцем. Питомец может быть любым местным животным не больше человеческого размера. Полуэльф должен провести с

животным одну неделю, пока оно еще молодое. После этого, питомец повсюду следует за полуэльфом и выполняет простые комманды. Полуэльф может одновременно иметь только одного питомца, и должен выждать 100 дней после его смерти, прежде чем начать обучение другого. Выбор питомца всегда должен быть одобрен DM'ом. См. главу 11: «Столкновения», где указаны возможные питомцы.

Отыгрыш: Полуэльфы гордятся тем, что полагаются на себя. Игрок с персонажем полуэльфом должен иметь это в виду и применять, где только возможно. Например, когда полуэльф – часть большей группы персонажей, он очень редко будет есть еду, приготовленную другими, не будет он пользоваться и лагерным костром. Вместо этого, он будет охотиться для своего пропитания, готовить и есть самостоятельно, в стороне от других. Персонаж полуэльф будет обсуждать стратегию со своими товарищами, когда они у него есть, и при необходимости будет сотрудничать, но всегда будет казаться отчужденным и обособленным.

Несмотря на то, что полагаются на себя, при встрече с эльфами или людьми, полуэльфы часто ищут признания. Например, среди эльфов, полуэльф свернет со своего пути, просто чтобы доказать, каким эльфийским он может быть, пробегая с ними большие расстояния и соблюдая прочие социальные и культурные ритуалы. Однако, эльфам, в основном, плевать на его усилия, и они пропадают втуне. Поведение полуэльфа может показаться слегка неразумным, но лишь для того, кто удобно укутался в одеяла расового признания; лишенный же такового, полуэльф стоит на суровейшем морозе.

Великаныши

Великаны доминируют на многих островах и прибрежных территориях Моря Ила, переходя его вброд, чтобы разорять общины меньших рас, где бы те ни встретились. В затерянном тысячелетии, то ли причудливый эксперимент, то ли некое проклятие привело к магическому скрещиванию великанов с людьми. Теперь великаныши вполне обычны, особенно для контролируемых людьми земель на краю моря пыли.

Великаныш – это огромный дядя, где-то футов 10-12 в высоту, весящий в районе 1600 фунтов. У них человеческие, правда, увеличенные, черты лица.

Персонаж великаныш может быть священником, бойцом, гладиатором, псионицистом или рейнджером. Далее, немалый список мульти-классовых возможностей доступен персонажам великанышам (см. таблицу мульти-классовых комбинаций в следующей главе).

Попросту говоря, от предков великанов великаныш наследует обалденный размер, а в нагрузку получает свойственную этой расе тупость. Человеческое происхождение, однако, снабжает его заинтересованностью в общении и сотрудничестве, не говоря уже о более исключительных чертах, таких как любопытство и желание учиться, и общей склонности к доброте. В любом случае, великаныши намного добрее своих зачастую тиранических, кровожадных родичах-великанах.

Хотя наверняка это и неизвестно, великаныши кажутся довольно молодой расой, возможно, насчитывающей лишь несколько десятков столетий. У великанышей нет никакой культуры, общей для всего их вида. Напротив, имея неудовлетворительную историю и достаточный для обладания собственной культурой интеллект, великаныши склонны охотно заимствовать культуры иных существ, которыми они восхищаются, или с которыми ассоциируются. У великанышей талант к подражанию, куда бы они ни попали – они всегда готовы сойти за местных.

Иногда великаныши собираются в общины себе подобных, хотя, чаще всего, они заимствуют культуру и обычаи своих соседей. Например, соседствуя с нацией эльфов, великаныши формируют свои охотничьи и грабительские партии, занимая маршруты эльфийских мародеров. Они не будут ни смешиваться с эльфами, ни сражаться с ними. В большинстве случаев, подражательные общины великанышей будут прямо конкурировать с расами, с которых они берут пример. Благодаря большому размеру и ратной доблести, они удерживают своих конкурентов в достаточном удалении.

Великаныши могут очень быстро менять свои убеждения, принимая новые ценности, чтобы соответствовать новым ситуациям. Великаныш, чья мирная фермерская жизнь была разрушена мародерами, может вскоре позаимствовать мораль разграбивших его деревню редисок. Чтобы отобразить это, одна часть мировоззрения великаныша будет фиксированной, ее надо выбрать при создании персонажа. Вторая половина будет выбираться каждое утро при пробуждении. Это мировоззрение остается в силе пока он снова не заснет. (См. главу 4: «Мировоззрение»). Например, у великаныша будет фиксированное «законное» мировоззрение. Каждое утро он выбирает, быть ли ему законно-добрым, законно-нейтральным или законно-злым.

Персонажи великаныши прибавляют четыре к изначальному значению Силы и два к изначальному значению Телосложения. Однако, они отнимают два из изначальных Интеллекта, Мудрости и Обаяния.

В независимости от класса персонажа, великаныш удваивает броски HD. Удвоив результат броска, добавьте премию (если есть) за высокое значение Телосложения.

Все личные вещи, типа одежды, доспехов, оружия, еды и т.д. для персонажей великанышей стоят вдвое дороже. Прочие статьи бюджета, типа транспорта и съемной квартиры, также значительно дороже, если вообще доступны. В местностях, где великаныши не в изобилии, дома, мебель, фургоны, лодки и т.д. не рассчитаны на их вес. Даже в городах, чтобы ничего не сломать, они стараются ночевать под открытым небом.

Отыгрыш: Великаныши дружелюбны и всегда стремятся понравиться тем, кого встретят. Признавшие великанышей находят, что они быстро заимствуют образ жизни, умения, даже систему ценностей. Персонаж великаныш, оказавшись в новой местности, должен исследовать роли местных людей, определить, где он может подойти лучше всего, а затем приступить к выполнению необходимых для этого задач.

Например, персонаж великаныш, оказавшись в карличьей каменоломне, будет присматриваться к карликам, а затем начнет ломать камень самостоятельно. Совсем необязательно, чтобы он работал вместе с карликами, но если он сможет с этого прокормиться, то продолжит ломать камень, прямо как его соседи-карлики.

Однако вовсе не имеется в виду, что великаныши непременно обязаны подражать тем, кого увидят; также, ничто не мешает им уйти. Напротив, если в этой местности нет выгоды, или если великаныш не сможет подражать как следует (например, жить в деревьях как полурослики), то он и не будет подражать. Также, великаныши не привязаны ни к какой работе или образу жизни, как другие расы – они редко сожалеют или вспоминают о том, что прошло. Нет у них, попросту, той эмоциональной привязанности к их жизни или работе.

Играющий великанышем должен быть готов легко менять цели и образ жизни, обычно в зависимости от обаятельных личностей, встреченных их персонажем. Однако помните, что только благодаря размеру из великанышей получаются отличные бойцы. Всегда помните об их большом размере и отыгрывайте соответственно. Хозяева Подземелий не должны бездумно позволять персонажу проходить в двери рассчитанные на людей, или ехать в крохотном фургончике. Также, им не следует забывать, что тот может заглянуть во многие окна второго этажа, дотягиваться до недосягаемых для человека вещей, и поднимать то, что люди считают неподъемным.

Полурослики

За Окружающими Горами лежат джунгли, пышно растущие под дождями, которых не знают ни плоскогорья, ни Море Ила. Жизнь там обильна, а листва густая и буйная. Бесспорными правителями этих земель являются полурослики.

Полурослик – очень низкий гуманоид, не выше 3,5 футов ростом. Мускулатурой и пропорциями они напоминают людей, но лицом – мудрых и прекрасных детей. Полурослики доживают до 120 лет, но по достижении зрелости их лица больше не подвластны времени – для чужака очень трудно определить возраст конкретного полуросликa. При весе от 50 до 60 фунтов полурослик фактически всегда находится в своей лучшей форме.

Полурослики придают огромное значение расовому единству. Несмотря на политическую разделенность на деревни и общины, полурослики относятся с огромным уважением к своей расе в целом. Политические разногласия между ними регулируются по возможности мирно, через ритуал и обычай, чаще всего под руководством их духовных лидеров, шаманов-знахарей.

На личном уровне, полурослики относятся друг к другу очень хорошо, достаточно для того, чтобы построить значительную культуру, богатую искусствами, песнями и прочими выразительными средствами. Однако, они склонны чересчур полагаться на свою культуру для общения, культуру, понимание которой подразумевается обеими сторонами. Для полуросликa трудно поддерживать диалог с тем, кто не знаком очень близко с культурой полурослико в, и поэтому они легко огорчаются, общаясь с чужаками. В зависимости от того, насколько «официальна» встреча, для чужаков нередко причиной головной боли становится изучение местных обычаев в достаточной степени, чтобы общаться с полурослико в по данному вопросу. Конечно, те из полурослико в, кто путешествовал далеко за пределы родных джунглей, относятся с гораздо большей терпимостью к тем, кому «не хватает» полурослич ьей культуры; настолько большей, что могут общаться легко, и не огорчаясь.

Культура полурослико в сказочно разнообразна, но трудна для понимания прочими расами. Если бы существовала полная история их культуры, то в ней бы том за томом повествовалось о сложном социальном изменении, вдохновляющих духовных лидерах, и глубинных личных изысканиях полуросликa и его долге по отношению к родным джунглям. Бросающимся в глаза будет отсутствие упоминаний о великих завоевательных войнах или огромных финансовых состояниях – эталонов, которыми прочие расы измеряют культурные успехи. Культура полурослико в заботится о внутреннем мире личности, ее идентичности и духовном единстве со своей расой и окружающей средой. В их культуре нет более традиционных ценностей, что, в частности, отбивает охоту к таким порокам как жадность и скупость.

Необычайно богатство земли, которую можно потревожить, исследовать, даже использовать для выгоды полуросликa. Однако, в сознании полуросликa, эти богатства принадлежать земле, и ни в

коем случае нельзя их тревожить. К примеру, есть источник, снабжающий водой определенную местность. Природе и в голову не может прийти отвести воду с помощью ирригации в какую-нибудь другую местность. Аналогично, археологическая находка в джунглях, принесшая большую кучу золота и металлов – это событие, в которое нельзя вмешиваться. Золото можно использовать для возведения зрелищной серии священных строений на этом месте, но его нельзя перевозить оттуда.

У персонажей полурослико в те же высокая сопротивляемость магии и ядам, талант к пращам и метательному оружию, и премию к ошеломлению противника, что и описанные в «Справочнике Игрока». В «Темном Солнце» полурослики не делятся на мохноногов, дылд и крепышей, нет у них и дополнительных начальных языков. Инфравидения у полурослико в тоже нет.

Благодаря своему маленькому размеру, персонажи полурослики отнимают два от изначального значения Силы и один от изначального значения Телосложения. Также, будучи по природе интровертами, они отнимают один от изначального значения Обаяния. Однако, полурослики обладают потрясающей скоростью и подвижностью, поэтому они прибавляют два к изначальному значению Ловкости. И наконец, священность их единения со своей расой и окружающими джунглями дарует им дополнительные два очка к изначальному значению Мудрости.

Как упоминалось в «Справочнике Игрока», полурослики со значением Силы 18 не набрасывают исключительной Силы – хоть они и могут быть достаточно сильными, их маленький размер не допускает обладания мышечной массой или рычагами, позволяющими развить потрясающую силу.

Отыгрыш: Полурослико м довольно уютно внутри своих групп. Хотя их не пугает поиск приключений в одиночку среди других рас, им не так-то просто приноровиться к другим обычаям и точкам зрения. Однако, поскольку восприимчивость у них преобладает над ершистостью и драчливостью, полурослики обычно любопытны и бывают, временами, до крайности смущенны поведением чужаков.

Чтобы избавиться от смущения, их любопытство требует от них стремиться изучать многие обычаи из тех, с которыми приходится сталкиваться в большом мире. Это вовсе не значит, что персонаж полурослик позаимствует эти обычаи. Напротив, скорее всего они этого делать не станут, но это стремление поощряется духовными учениями полурослиць их знахарей – обычаи чужаков не считаются угрозой своим обычаям, и являются желанным шансом узнать другую точку зрения.

Для полурослико в совершенно чужды достижения, высоко ценимые другими расами. Например, у других рас потрясающая добыча от приключения вызовет танталовы муки, но полурослика будет заботить насколько его участие в приключении способствовало развитию полуроличьей культуры, его собственных знаний или внутреннего благополучия – сокровища же для полурослика не будут чем-то значительным.

Также, хотя многие расы недооценивают полурослико в из-за маленького размера, те довольно честно считают большой объем прочих недостатком. Они всегда готовы ответить на «короткие» комментарии своими философскими взглядами на ценность незаметности, скорости и т.д.

Находясь среди своих, полурослик никогда не будет перечить или лгать своим собратьям. В трудные времена они будут помогать друг другу, невзирая на опасность.

Люди

Доминирующая раса Атаса. Человеческие персонажи неограниченны ни в выборе класса, ни в уровне развития. Высокоуровневые люди могут легко стать самыми могущественными персонажами в кампании. Хотя люди не могут быть мульти-классовыми персонажами, они могут быть дуал-классными персонажами, как это описано в «Справочнике Игрока».

Средний мужчина вырастает до 6-6,5 футов и весит от 180 до 200 фунтов. Женщина будет слегка поменьше, футов 5,5-6 ростом и фунтов 100-140 весом. Цвет кожи, глаз и волос широко разнообразен.

На Атасе, столетия противной природе магии не только покрыли шрамами местность – также была искажена и сущность человеческой внешности. Многие люди «Темного Солнца» выглядят нормально, и могут пройти незамеченными мимо людей из кампаний «Забытых Царств» и «Серого Ястреба». Внешность прочих, однако, отмечена изменениями. Черты лица могут быть в чем-то причудливыми; большой подбородок или нос, заостренные уши, отсутствие растительности на лице и т.д. Цвет кожи может быть слегка не таким – медным, золотым, коричневым, серых оттенков или пятнистым. Различия могут быть более существенными, типа перепонок между пальцами рук и ног, более длинных или коротких конечностей и т.д. Играющий человеческим персонажем может воспользоваться широким спектром подобных отличий при его создании. В конце концов, ни одно из них не дает ни преимуществ, ни недостатков в игре – такая внешность, это его вклад исключительно в отыгрывание.

Дети людей и других рас составляют так называемые полу-расы: полуэльфы и мулы. Однако необходимо отметить, что великаныши – это раса, порожденная магическим объединением в далеком прошлом; великаныши могут рождаться лишь от себе подобных.

Как и в прочих мирах кампаний AD&D, люди в основном терпимы другими расами. Они могут легко приспосабливаться к ситуациям, касающихся эльфов и карликов и даже более экзотических рас, вроде великанышей и три-кринов. Там, где прочие, менее терпимые расы контактируют друг с другом, люди часто служат дипломатическим буфером.

Мулы

Мул – это невероятно крепкая помесь человека и карлика. Они наследуют рост и хитрость человеческого родителя, плюс выносливость и грубую силу от карликов. Обычно мулы являются продуктом рабских ям – владельцы признают выгоды мулов в качестве гладиаторов и рабочих, а посему среди своих рабов устраивают рождение стольких мулов, сколько получится. Мулы рождаются стерильными – продолжать свой вид они не в состоянии.

Взрослый мул достигает роста 6-6,5 футов и веса 240-300 фунтов. Они светлокожие, иногда склонные к медному оттенку кожи. Их карличьи предки дают им крепкую мускулатуру и невероятное телосложение – работник-мул может ишачить дни напролет без остановки. У мулов строгие черты лица. Они выглядят совсем как люди, за исключением приглаженных назад и слегка заостренных ушей. Большинство мулов, в независимости от пола, не имеют ни волос, ни бород.

Рожденные для рабского труда, с кнутом надсмотрщика вместо родителей и семьи, мулы не могут не вырасти грубыми и жестокими. Понятно, что большинство из них никогда не ищут ни друзей, ни товарищей, проживая свою жизнь в рабстве, движимые ненавистью и злобой. Многие, однако, узнают, кому доверять в рабских ямах, а кому нет, приобретая благорасположение и репутацию среди других рабов.

Многие мулы-рабы либо бежали, либо выиграли свою свободу, и сейчас живут независимыми по всему Атасу. Большой процент таковых торгует своей боевой доблестью, зарабатывая на жизнь солдатами либо стражами. Прочие, а их крайне мало, склонные к более умственным занятиям, обратились к жреческим посвящениям или ментальным дисциплинам псионицистов.

Персонаж мул может быть священником, друидом, бойцом, гладиатором, псионицистом или вором. При его создании игроку необходимо решить, считается его персонаж мул получеловеком или человеком. В качестве человека, персонаж мул может неограниченно развиваться в любом классе, а позже может стать дуал-классным персонажем. В качестве получеловека, мул может быть мульти-классным персонажем в соответствии с таблицей мульти-классовых комбинаций из следующей главы. Как только решение принято, мул навсегда будет считаться либо человеком, либо получеловеком, во всех отношениях.

Персонаж мул прибавляет два к изначальному значению Силы и один к изначальному значению Телосложения. Хотя мулы часто бывают хитрыми и смышлеными, обучение мула редко поощряет ментальные дисциплины, поэтому персонажи мулы отнимают один от изначального значения Интеллекта. Суровости их воспитания в оковах делают их угрюмыми и недружелюбными – персонажи мулы отнимают два от изначального значения Обаяния.

Мулы способны работать дольше и тяжелее, чем большинство прочих рас.

- ***Таблица напряжения мула***

Тип напряжения	**Может не отдыхать**
Тяжелый труд (стройка из камня, добыча камня, бег)	24 + Тело часов
Средний труд (легкая стройка, работа в шахте, трусца)	36 + Тело часов
Легкий труд (боевое обучение, ходьба с нагрузкой)	48 + Тело часов
Обычная деятельность (ходьба, разговор)	Тело дней

Независимо от типа предшествующего напряжения, восемь часов сна позволяют мулу полностью отдохнуть и быть готовым работать снова.

Отыгрыш: Мулы рабы, это правда, но когда они хорошо выступают на арене, они являются наиболее балованными рабами. Довольно дорого вывести и содержать загон с мулами, так что владельцы защищают свои немалые вложения при помощи специального обращения и отношения. Очень редко мул, который хорошо справляется со своей работой, подвергается особенно жестокому обращению, как обычный раб. Поэтому, они часто не считают свое рабство такой уж плохой штукой. Конечно, когда качество работы или боев на арене неудовлетворительно, дисциплина восстанавливается со всей строгостью.

Подобно своему родителю карлику, мул, втемяшивший себе идеи свободы или заварушки среди рабов, очень редко будет управляем. Часто они продаются или обмениваются от одного неудовлетворенного владельца к другому, пока, в конце концов, не распределяются на суровый труд в отдаленной местности, или посылаются в гладиаторские ямы.

Три-крины

Громадные насекомолюди, достигающие в плече 7 футов, три-крины наименее «человечны» из игровых рас. Способность к выживанию в глухомани, вкупе с их хитростью и интеллектом сделали воинов-богомолов (как их называют некоторые расы) неоспоримыми хозяевами больших дорог атасийских пустошей. Отдельный три-крин – это существо с шестью конечностями, с крепким, песчано-желтым экзоскелетом. Задние ноги у него наиболее сильные, они используются для ходьбы, бега и прыжков. Четыре передние конечности оканчиваются четырехпалой кистью с противопоставленным большим пальцем. Экзоскелет три-крина на редкость тверд, что дает существу базовый АС 5.

На голове три-крина находятся два больших глаза, две антенны и маленькие-но-мощные челюсти. Челюсти раскрываются горизонтально, оснащаются несколькими маленькими удлинениями, чтобы захватывать и манипулировать пищей, пока та поедается. Глаза черные как смоль и фасеточные, расположенные по бокам головы. Антенны являются рудиментом, годным лишь для помощи в пробирании через кусты и пастбища в темноте (также они годятся для уменьшения штрафа, основанного на темноте или слепоте, на 1 очко или 5% -- но дистанционные действия, типа стрельбы, не получают этой выгоды).

Три-крины не нуждаются во сне. Персонаж три-крин может днем и ночью сохранять активность.

Три-крины изготавливают и используют различные виды оружия. Основные среди них это гитка, боевой шест со смертоносными лезвиями на каждом конце, и чаткча, кристаллическое метательное лезвие. Также они носят различные виды одежды, но никогда – броню.

Три-крины могут использовать большинство магических предметов, типа палочек, жезлов, посохов, оружия, щитов и большинства прочей магии. Однако, предметы, предназначенные для ношения полулюдьми, типа колец, поясов, доспехов и плащей у три-крина работать не будут, так как он просто их не наденет. Магические предметы, по умолчанию, предназначены для полулюдей.

Единственная форма организации у три-кринов – это стая, обычно насчитывающая 2-24 особи. Стая всегда охотится, никогда не бездельничая. Постоянных общин у три-кринов нет – так называемые три-криньи нации на самом деле не организованы, как таковые, равно как и не считаются нациями среди самих воинов-богомолов. Нации это человеческие условности, чтобы обозначать на картах места процветания и преобладания три-кринов.

Три-крины плотоядны, и стая постоянно охотиться за едой. Прочие игровые расы считаются ими потенциальной едой, но охотиться на разумных без крайней нужды не станут. Хорошо известен вкус воинов-богомолов к эльфам, что приводит к весьма натянутому миру между этими расами, когда они вынуждены сотрудничать.

Персонажи три-крины могут быть священниками, друидами, бойцами, гладиаторами, психоницистами или рейнджерами. Также они могут быть мульти-классовыми (см. мульти-классовые комбинации в следующей главе). Независимо от своего класса, персонаж три-крин получает определенные преимущества, увеличивая уровни опыта.

Три-крин обладает грозным природным оружием. В течение одного раунда, они могут укусить и атаковать четырьмя лапами. Каждая лапа наносит 1d4 повреждений, укус – 1d4+4 повреждений. При использовании оружия, три-крин может лишь укусить и атаковать оружием; бойцовский же уровень позволяет проводить множественные атаки только оружием.

Достигнув 3-го уровня, три-крин может прыгать вверх и вперед. Три-крин может прыгать на 20 футов в высоту или до 50 футов вперед. Назад они прыгать не могут.

Достигнув 5-го уровня, три-крин может применять ядовитую слюну против своих противников. Укушенные три-кримом должны спастись от парализации, или их парализует; существ меньше человеческого размера парализует на 2d10 раундов, человеческого размера – на 2d8 раундов, большого размера – на 1d8 раундов. Существа, чей размер – огромный или гаргантюа, поражаются лишь на один раунд.

Достигнув 5-го уровня, три-крин овладевает использованием чаткчи, кристаллического метательного лезвия. Чаткчу можно бросать на 90 ярдов, и при промахе она возвращается к метальщику. При попадании чаткча наносит 1d6+2 повреждений. В игровых терминах, достигнувший 5-го уровня три-крин получает автоматический премиальный навык использования чаткчи. Если же он до этого потратил ячейку навыка на чаткчу, то, достигнув 5-го уровня, он ничего не получает.

Достигнув 7-го уровня, три-крин может уклоняться от выпущенных по нему снарядов, выбросив 9 или больше на 1d20. Но на магические эффекты это не распространяется, только на физические снаряды. Магическое дистанционное оружие (зачарованные луки, метательные топоры и т.д.) модифицирует этот уклонбросок на величину своего плюса.

Три-крин прибавляет один к изначальному значению Мудрости и два к изначальному значению Ловкости. Но их интеллект и поведение таковы, что они отнимают один от изначального значения Интеллекта и два от изначального значения Обаяния.

Отыгрыш: Три-крин одержим охотой. Они умелые и мудрые охотники – умелые достаточно, чтобы приносить необходимую добычу, и мудрые достаточно, чтобы перемещаться, не дожидаясь полного истощения ареала охоты.

Все три-крины с рождения вовлечены в охотничий процесс: младшие заботятся о приготовлении и сохранении добытой пищи, старшие охотятся. В обществе-стае нет никаких различий между самцами и самками три-кринами.

Для чужаков три-крины временами кажутся чрезмерно занятыми добыванием пищи, охотой и поддержанием запасов пищи для перемещений. Поскольку они не спят, три-крины часто охотятся и ночью, тогда, как другие расы, с которыми они работают, «бесполезно» разлеживаются.

Также, стайный интеллект заставляет их защищать товарищей по стае. Для три-крина стая включает любого, с кем он встречает опасность. Для три-крина является инстинктом, невзирая на личную опасность, впрыгнуть в сражение, чтобы защитить тех, кто с ним.

Прочие характеристики

Как было сказано, персонажи «Темного Солнца» очень сильно отличаются от используемых в прочих играх AD&D. Это отражено в следующих таблицах роста, веса, возраста и эффектов старения, которые заменяют таблицы, приведенные в «Справочнике Игрока».

- ***Рост и вес персонажа***

	Рост в дюймах		Вес в фунтах	
Раса	**Базовый**	**Модификатор**	**Базовый**	**Модификатор**
Карлик	50/48	2d4	180/170	4d10
Эльф	78/72	2d8	160/130	3d10
Полуэльф	70/68	2d6	120/95	3d12
Великаныш	125/125	3d10	1500/1450	3d100
Полурослик	36/34	1d8	50/46	5d4
Человек	60/59	2d8	140/l00	6d10
Мул	66/65	2d6	220/180	5d20
Три-крин*	82/82	1d4	450/450	1d20

* *Три-крины в длину на 48 дюймов больше чем в высоту.*

- ***Возраст персонажа***

	Начальный возраст		Максимальный возраст
Раса	**Базовый**	**Модификатор**	**(Базовый + Модификатор)**
Карлик	25	4d6	200 + 3d20
Эльф	15	3d4	100+2d20
Полуэльф	15	2d4	90 + 2d20
Великаныш	20	5d4	120 +1d100
Полурослик	25	3d6	90+4d12
Человек	15	1d8	80 + 2d20
Мул	15	1d6	80 +1d10
Три-крин	6	-	25 + 1d10

- ***Эффекты старения***

Раса	**Средний***	**Старый****	**Почтенный*****
Карлик	100	133	200
Эльф	50	67	100
Полуэльф	45	60	90
Великаныш	60	80	120
Полурослик	45	60	90
Человек	40	53	80
Мул	40	53	80
Три-крин****	-	-	25

* *-1 Сила/Тел; +1 Инт/Муд*

** *-2 Сила/Лов, -1 Тел; + 1 Муд*

*** *-1 Сила/Лов/Тел; +1 Инт/Муд*

**** Пока три-крины не достигнут почтенного возраста, эффекты старения на них не действуют.

Глава третья: Игровые классы

Персонажи на Атасе подпадают под те же основные группы, что и в традиционной игре AD&D: воин, волшебник, жрец и мошенник. Персонажи «Темного Солнца» также могут быть психоницистами, как описано в «Полном руководстве психоники». Однако, ко всем классам есть небольшие модификации.

Примечание о психонике

«Темное Солнце» -- это мир могущественной психоники. У каждого персонажа есть как минимум один психонический талант, равно как и у многих НИПов и монстров. Чтобы в полной мере получить удовольствие от любой кампании «Темного Солнца», необходимо тщательное понимание «Полного справочника психоники».

Воинские классы

На Атасе есть три разных класса воинской группы: боец, рейнджер и гладиатор. Каждый приспособлен для определенного стиля боя.

Боец – это искусный воин, обученный сражаться как индивидуально, так и в боевых построениях. Персонажи этого типа – это становый хребет любой организованной военной силы.

Рейнджер – это воин, сведущий в путях глухомани, искусный в выживании в суровостях диких оазисов и жестоких просторах пустыни между ними. В племенах многие рабы являются рейнджерами.

Гладиатор – это специализированный воин, обученный сражаться на арене. Он искусен в применении многих малоизвестных оружий и техник боя, включая специально предназначенные для боевых игр и выступлений популярных среди обычного населения.

Заметьте, паладинов на Атасе нет.

Классы волшебников

Волшебник способен улавливать и повелевать магическими энергиями. Однако на Атасе магия и экосистема необратимо связаны – никто, не исключая волшебников, не может повлиять на одно, не повлияв на другое.

В начале своей карьеры каждый волшебник должен решить, будет ли он сотрудничать с природой или плевать на нее. В «Темном Солнце» это означает, что волшебник должен быть либо осквернителем, либо хранителем.

Осквернитель – это волшебник, активирующий потрясающую магическую энергию, невзирая на ее воздействие на окружающую среду. При наложении каждого заклинания, осквернитель разрушает часть мировой экосистемы, обращая ее в мертвую и стерильную. Средства изучения и применения осквернителем магии сравнительно легки для овладения, поэтому развивается он быстро. Осквернитель может быть дворянином, свободным или рабом.

Хранитель пытается использовать магию в согласии с окружающей средой. Научиться владению подобной магией на Атасе особенно трудно, поэтому развивается хранитель медленно. Хранитель может быть либо свободным, либо рабом.

Иллюзионист – это волшебник специалист, который владеет магическими иллюзиями. Иллюзионист может быть как хранителем, так и осквернителем и развиваться соответственно. Иллюзионист может происходить из любого социального класса.

Жреческие классы

На Атасе три типа жрецов – священники, храмовники и друиды.

Священник – это добровольный жрец, заботящийся о нуждах местных жителей при помощи своих особых талантов. На Атасе священник получает свою магическую энергию напрямую от одного из четырех слоев стихий: земли, воздуха, огня или воды; но ни в коей мере не от божества. Священник может быть либо свободным, либо рабом.

Храмовник – это казенный жрец, посвященный единственному королю-колдуну. Подобные последователи служат в духовной иерархии данного короля-колдуна, развиваясь в силе и занимаемом месте. Храмовник получает свою магическую энергию от своего короля-колдуна. Храмовник может быть либо свободным, либо дворянином.

Друид – это жрец, привязанный к отдельному рельефу или местности Атаса. Уникальные географические рельефы охраняются духами, когда друид служит. Например, оазис с водоемом имеет своего собственного духа и единственного друида, который поселится там, чтобы защищать

оазис и контролировать его использование людьми, полулюдьми и животными. Друид может происходить из любого социального класса.

Классы мошенников

Атаса – мир коррупции и власти, мир, где мошенники обречены на успех. Нет, есть и такие, кто использует свои неблаговидные таланты на благородные цели, но таких очень мало. На Атасе два вида мошенников: воры и барды.

Вор – это мошенник, чьи сильные стороны маскировка и умыкание. На Атасе вор может считаться талантливым наемным работником – в некоторых городах-государствах вор даже преступником не считается; виновным в преступлении будет его наниматель. Также вор может быть простым грабителем-одиночкой, ищущим персонального богатства или выгоды. Вор может происходить из любого социального класса.

Бард – это мошенник, чьи инструменты песни и сказания. Он остроумен и общителен. Помимо того, что бард – желанный источник информации и развлечений по всему Атасу, он может предложить кое-что еще. Бард может происходить из любого социального класса.

Класс психициста

Психицист использует силы собственного разума, чтобы воздействовать на свое окружение. По своей природе психические силы не магичны, а значит необходимо отметить, что психические силы не выкачивают магическую энергию, которая окружает все вещи. Напротив, они исходят изнутри, когда псиницист задействует всю свою сущность, разум, тело и душу, в совершенной гармонии. Поскольку психические силы не магичны, их применение ни в коем случае не воздействует на мировую экосистему.

Любой человеческий или получеловеческий персонаж, чьи способности соответствуют требуемым, может избрать класс психициста. Однако, те, кто не выбрал этот класс, все равно будут обладать скрытыми психическими силами. Каждый персонаж в «Темном Солнце» имеет скрытые психические силы и будет либо психицистом, либо диким талантом. Подробности см. в разделе «Психицист».

Классовые требования к значениям способностей

Как и классы персонажей из миров других кампаний, уникальные для «Темного Солнца» классы требуют минимального значения в различных способностях. Для неуникальных классов «Темного Солнца» применяются требования, перечисленные в «Справочнике Игрока».

- ***Минимальные значения способностей для класса***

Класс	Сила	Лов	Тело	Инт	Муд	Об
Гладиатор	14	12	15			
Осквернитель				9		
Храмовник				10	9	
Психицист			11	12	15	

Новосозданные персонажи

В «Темном Солнце» персонажи не начинают поиск приключений будучи новичками в окружающем мире. Напротив, они стартуют с немалой толикой опыта.

Начальный уровень

В «Темном Солнце» все одно-классные персонажи начинают кампанию с 3-го уровня. То есть, персонаж начинает свою карьеру искателя приключений с минимально необходимым для получения 3-го уровня числом очков опыта. Он получает THAC0 и спасброски персонажа 3-го уровня, плюс все положенные классовые или расовые преимущества. Это правило отображает тот факт, что обыденная жизнь на Атасе намного суровей, чем в других царствах AD&D, заставляя персонажей быстрее матереть, чтобы выжить.

Начальный hp

Начинающие персонажи определяют свои hp общепринятым способом. Бросьте HD для каждого из трех первых уровней опыта, примените к броскам необходимые модификаторы Телосложения, просуммируйте их – это и будет начальный hp.

Начальные навыки и умения

Начинающие персонажи получает свои изначальные оружейные и неоружейные навыки, плюс дополнительные ячейки за 3-ий уровень. То есть, воины за 3-ий уровень получают дополнительную оружейную ячейку (в сумме 5) и дополнительную неоружейную (в сумме 4). Волшебники и жрецы за 3-ий уровень получают дополнительную неоружейную ячейку (в сумме 5).

Напоминаем для непривычных к этой системе: число языков из Таблицы 4: Интеллект в «Справочнике Игрока» показывает число премиальных неоружейных ячеек.

Начальные деньги

Персонажи начинающие кампанию свободными имеют утроенное число начальных денег, указанное в главе 6: «Деньги и оснащение» «Справочника Игрока».

Мульти-классовые персонажи

Мульти-классовые персонажи начинают участие в кампании с разными уровнями. Персонаж начинает с очками опыта как раз достаточными для 2-го уровня более «дорого» класса.

Например, у бойца/хранителя будет по 2500 очков опыта в каждом классе, минимум для получения 2-го уровня хранителем, позволяя ему начать кампанию на 2-ом уровне в каждом классе. У бойца/хранителя/вора также будет 2500 очков опыта в каждом классе, этого достаточно, чтобы дать ему 2-ой уровень хранителя и бойца, и достаточно, чтобы позволить ему начать кампанию вором 3-го уровня.

Неигровые персонажи

В то время, как игровые персонажи начинают кампанию на повышенных уровнях, НИПы могут быть 1-го или 2-го уровня, как определит DM. То есть, важно понять, что персонажи – это и вправду исключительные личности, а низко-уровневые НИПы будут обычными людьми.

Описания классов

Нижеследующие полные описания классов персонажей предоставляют детальную информацию по каждому классу. Классы уникальные для «Темного Солнца» детализируются полностью, классы, встречающиеся в других кампаниях, представлены лишь настолько, чтобы показать несовпадения с подобными персонажами из прочих сеттингов.

Воины

В «Темном Солнце» паладинов нет – сама идея служения добру и праву ради единственной награды – внутреннего мира и веры – давным-давно исчезла из бесплодного мира Атаса. Зато там есть новый класс воинский класс персонажа: гладиатор. Порожденные требованием крови и представлений на аренах, гладиаторы являются, возможно, наиболее смертоносными сражающимися персонажами.

Боец

Требуемые способности: **Сила 9**
Основная характеристика: **Сила**
Допустимые расы: **Все**

На Атасе боец – это обученный воин, солдат умелый в многолюдном сражении. Каждое общество на Атасе содержит армию бойцов, чтобы защищаться или вести войны на разграбление и изничтожение со своими соседями. В этих армиях бойцы и солдаты, и командиры. Бойцы высоких уровней опытны в сражениях, индивидуальных и в строю, опытны в лидерстве и морали.

Боец может быть любого мировоззрения, использовать магические предметы, и получать оружейные навыки и специализацию, как описано в «Справочнике Игрока».

Вместе с развитием бойца в уровнях, растет и его репутация воина и командира. С распространением молвы, менее опытные воины, желающие сражаться за то же дело, начнут разыскивать его. Эти последователи останутся верны бойцу, пока с ними хорошо обращаются и пока есть битвы, чтобы сражаться. Крепость бойцу для привлечения последователей не нужна.

Последователи всегда приходят группами по 10 персон, так называемыми хоругвями. Все 10 будут одной расы, одинакового уровня опыта и с одинаковым оснащением. Подразделение состоит из нескольких одинаковых хоругвей (обычно 2-20).

Как только боец разовьется до 10-го уровня, он привлечет свое первое подразделение последователей. Первое подразделение всегда будет той же расы и происхождения, что и боец (если боец племенной раб, такими же будут и последователи из первого подразделения). Первое подразделение состоит из 1d10+2 хоругвей (30-120 персон). Чтобы определить уровень подразделения, бросьте 1d2+1.

Всякий раз, получая новый уровень после 10-го, боец будет привлекать новое подразделение последователей. Чтобы определить количество хоругвей в подразделении и уровень последователей, бросайте многогранники. Вот эти последователи могут иметь происхождение отличное от бойца.

Боец не может не получать последователей. Отчаянное население Атаса постоянно ищет великих командиров, воинов, которые поведут их в кампании славы.

- ***Последователи бойца***

Уровень бойца	Хоругви	Уровень	Особое
11	1d10+4	1d3+1	5%
12	1d12	1d3 +2	10%
13	1d12+2	1d4+ 1	15%
14	1d12+4	1d4+2	20%
15	1d20	1d6 + 1	25%
16	1d20+2	1d6+2	30%
17	1d20+4	1d8+ 1	35%
18	1d20+6	1d8+2	40%
19	1d20+8	1d10+ 1	45%
20	1d20+ 10	1d10+2	50%

«Хоругви» указывают количество хоругвей последователей, привлеченных персонажем.

«Уровень» указывает уровень персонажей составляющих хоругвь.

«Особое» указывает вероятность необычной природы подразделения. Несколько примеров: канковая кавалерия, три-крины, эльфы, ааракокры или человеческие бойцы с исключительным оснащением или моралью – все особые характеристики, кроме количества хоругвей и уровня последователей, остаются на усмотрение DM'а.

Важно запомнить, что этих последователей боец получает исключительно автоматически. В ходе кампании, игрок, желающий отыграть ситуацию, может собирать огромные армии бывших рабов или получить контроль над целым племенем три-кринов.

У бойца есть следующие специальные преимущества:

Достигнув 3-го уровня, боец может обучать оружейным навыкам. Боец может тренировать учеников во владении любым оружием, в котором сам специализируется. Боец может тренировать количество учеников равное его уровню единым «классом»; каждый класс требует 8 часов тренировки в день в течении месяца. В конце этого сроке каждый ученик делает проверку Интеллекта; прошедший ее получает премиальную ячейку навыка в этом оружии. В каждом оружии ученика можно тренировать только один раз, независимо от успешности. Таким образом, ученик может выучить любое количество новых навыков, даже если их число превосходит число ячеек обычно разрешенное для персонажа этого уровня.

Достигнув 4-го уровня, боец может управляться с тяжелыми боевыми машинами, включая бомбардирующие орудия (типа баллист, катапульт и требушетов), сокрушающие орудия (типа таранов и буров) и осадные башни.

Достигнув 6-го уровня, боец может руководить строительством оборонительных сооружений. К таковым относятся траншеи, ямы, вбитые колья, временные баррикады из камня и дерева, даже полупостоянные каменные укрепления. Специальные правила, как строить эти сооружения, приведены в главе 9: «Сражение».

Достигнув 7-го уровня, боец может командовать большим войском. По игровой терминологии, боец овладевает искусством и техникой, позволяющей принять под команду 100 солдат за уровень (это включает терминологию, использование посыльных и сигналов, псионических и магических средств коммуникации и т.д.). Правила для командования войсками даны в главе 9: «Сражение».

По игровой терминологии «BATTLESYSTEM», боец получает диаметр командования или CD. Его размер высчитывается сложением уровня опыта бойца и числа базовой преданности (из таблицы Обаяния в «Справочнике Игрока»). Обратите внимание, эта способность позволяет бойцу командовать войсками, прикомандированными к нему, но не позволяет ему собирать войска самостоятельно.

Достигнув 9-го уровня, боец может строить тяжелые боевые машины, специальные правила для которых даны в главе 9: «Сражение».

В тех случаях, когда данные правила не противоречат им, следует использовать правила для бойца из «Справочника Игрока».

Гладиатор

Требуемые способности: **Сила 13, Лов 12, Тело 15**
Основная характеристика: **Сила**
Допустимые расы: **Все**

Гладиаторы – это воины-рабы городов-государств, специально обученные для состязаний в грубой силе. Обученные множеству различных видов рукопашного боя, искусные в применении дюжин различных видов оружия, гладиаторы являются наиболее опасными воинами Атаса. Они развиваются как паладины и рейнджеры.

Гладиатор со значением Силы (его Основная характеристика) 16 или больше получает премиальные 10 процентов к зарабатываемым очкам опыта.

У гладиатора может быть любое мировоззрение: доброе, злое, законное, хаотичное или нейтральное.

Гладиатор может использовать большинство магических предметов, включая зелья, защитные свитки, большинство колец и все виды зачарованных доспехов, оружия и щитов. Он подчиняется всем соответствующим ограничениям воина.

У гладиатора есть следующие специальные преимущества:

- У гладиатора есть автоматический навык всего оружия – даже если оружие для него в новинку, он никогда не подвергается штрафу за отсутствие навыка.
- Гладиатор может специализироваться в нескольких оружиях. Наградой за годы тренировок и обучений служит гладиатору его предельное оружейное мастерство. Персонаж гладиатор может специализироваться в любом количестве оружий, если хватает ячеек навыков.
- Гладиатор – эксперт в сражении без оружия. Он получает модификатор в 4 очка к своим броскам атаки в боксе и борьбе, который можно как прибавить, так и отнять от уже сделанного броска. Принимая решение, гладиатор может проконсультироваться с таблицей «Результаты бокса и борьбы» в «Справочнике Игрока».
- Достигнув 5-го уровня, гладиатор обучается оптимизации своих доспехов. Он приноравливается использовать доспехи с наилучшими выгодами, уклоняясь и двигаясь так, что противники ставятся в тупик его доспехами и щитом. Если гладиатор носит доспехи, то его AC уменьшается на один за каждые пять уровней (-1 на 5ом-9ом уровне, -2 на 10ом-14ом, -3 на 15ом-19ом и -4 на 20-ом). Это преимущество не помогает гладиаторам, которые не носят доспехи. Некоторые магические предметы (типа кольца защиты +2) не считаются доспехами, а некоторые (типа наручей защиты) считаются. DM сам решает, когда это доспех, а когда нет.

Достигнув 9-го уровня, гладиатор привлекает последователей. Последователи появляются тем же образом, что и у бойца. Первое подразделение гладиатора всегда состоит из других гладиаторов, которые пришли учить его боевой стиль, обучаясь у подлинного мастера.

Рейнджер

Требуемые способности: **Сила 13, Лов 13, Тело14, Муд 14**
Основные характеристики: **Сила, Ловкость, Мудрость**
Допустимые расы: **Человек, Эльф, Полуэльф, Великаныш, Полурослик, Три-крин**

Хотя земля Атаса отлична от прочих миров кампаний AD&D, роль рейнджеров в основном та же. Глухомань сурова и непрощающа, она требует искусных и умелых людей, чтобы овладеть ее дорогами – и рейнджер принимает вызов.

Мотивации рейнджеров могут быть самыми различными. Например, рейнджеры люди часто являются бывшими рабами, вынужденными уйти в дикую пустыню просто, чтобы выжить. Рейнджеры полурослики, с другой стороны, являются составной частью своего коренного общества, служа советниками и следопытами. Каково бы ни было их происхождение, у всех рейнджеров доброе мировоззрение и суровая жизнь, протекающая в умном овладении окружающей средой.

Рейнджер может использовать любое оружие, носить любой доспех и сражаться двумя оружиями, совсем, как описано в «Справочнике Игрока».

Также, рейнджер получает способности бесшумного передвижения и укрывания в тенях, как описано в «Справочнике Игрока».

Атасийский рейнджер должен также выбрать видового врага, получая против него поправки к атаке (список возможных видовых врагов см. в главе 11: «Столкновения»).

Рейнджер искусен в обращении с животными. Его искусность, как для обученных, так и для диких животных, опять-таки, ничем не отличается от описанной в «Справочнике Игрока».

Достигнув 8-го уровня, рейнджер может учить заклинания священника. При этом он должен определиться с единственным стихийным слоем, которому будет поклоняться, так как ему будут доступны заклинания лишь из этой сферы (рейнджер не может использовать заклинания Сферы Космоса). Рейнджер никогда не получает премиальных заклинаний за высокое значение мудрости, и никогда не способен воспользоваться свитками или магическими предметами священника, кроме особо оговоренных случаев.

Хотя рейнджер не может самостоятельно зачаровывать магические зелья, он может воспроизводить их, пользуясь ботаническими чарами (см. глава 10: «Сокровище»).

На 10-ом уровне рейнджер привлекает 2d6 последователей, причем они будут весьма сильно отличаться от последователей бойца или гладиатора. Тип обретенного последователя определяется по следующей таблице (бросьте один раз за каждого последователя).

- ***Последователи рейнджера***

01-04	Ааракокра	53-58	Боец (три-крин)
05-08	Анакор	59-62	Великан
09-12	Муравьиный лев, великанский	63-68	Кенку
13	Бехир	69-78	Ящерица
14-19	Белгой	79-82	Хранитель
20-25	Баазраг	83	Психоцист (человек)
26-30	Кот, великий	84-90	Рок
31	Драгон	91-95	Вор
32-35	Друид	96-98	Виверн
36-39	Эттин	99	Юан-ти
40-45	Боец (человек)	00	прочее существо глухомани (выбор DM'а)
46-52	Боец (эльф)		

Во всем остальном, управляйте созданием и игрой рейнджерами как указано в «Справочнике Игрока».

Волшебник

В «Темном Солнце» магия неотвратимо связана с окружающей средой. Наложение магических заклинаний и зачарование магических предметов всегда вытягивает энергию непосредственно из окрестной экологии, уничтожая там жизнь. Волшебники могут избрать два пути к овладению магической энергией.

Хранитель учится так затрагивать магические энергии, чтобы свести к минимуму или вовсе отменить разрушение благодаря балансу и углубленному изучению, но его прогресс как волшебника очень медленен.

С другой стороны, осквернитель колдует магические заклинания без оглядки на причиняемое окружающей среде опустошение – по сравнению с хранителем, осквернитель очень быстро развивается в уровне, но само его существование разрушает жизнь вокруг него.

Иллюзионисты, специализированный тип волшебника, могут развиваться как хранители или осквернители, далее это будет разъяснено подробнее.

Волшебники ограниченны в применении оружия и доспехов, точно как указано в «Справочнике Игрока».

Все волшебники в «Темном Солнце» пользуются книгами заклинаний и запоминают заклинания, точно как указано в «Справочнике Игрока». Однако, в «Темном Солнце» изделия из плоских страниц, связанных вдоль одного края между тяжелыми обложками – «книги» -- довольно редки, обычно они встречаются в качестве артифактов. Так что, персонажи-волшебники «Темного Солнца» склонны записывать заклинания на свитках бумаги или папируса, вплетать в небольшие гобелены, или, в крайних случаях, могут использовать сложные узоры узелков и веревочек или каменные таблички. Все это по-прежнему называется «книгами заклинаний» и соответственно функционирует.

Осквернитель

Требуемые способности: **Инт 9**
Основная характеристика: **Интеллект**
Допустимые расы: **Человек, Эльф, Полуэльф**

Осквернители – это волшебники, решившие пойти по более быстрой и темной тропе к овладению применением магических заклинаний. Когда при наложении заклинания речь идет о соотношении «дать-взять», осквернители необычайно хороши в том, что касается взять, ничего не давая взамен. С каждым наложенным заклинанием, осквернитель, как пиявка высасывает жизнь-энергию из окружающих его растений и почвы, оставляя безжизненную зону. Из-за этого осквернители не могут иметь доброе мировоззрение.

Осквернитель со значением Интеллекта 16 или выше получает премиальные 10 процентов ко всем зарабатываемым очкам опыта. Осквернитель может использовать любой магический предмет, обычно доступный волшебникам.

Точно как и хранители, осквернители могут выбирать специализацию. Как обращаться с осквернителями-специалистами, описано в «Справочнике Игрока».

Точное количество ущерба, причиняемого окружающей среде при наложении оскверняющих заклинаний, зависит от круга заклинания и типа природы, окружающей осквернителя на момент наложения. Правила для этого процесса даны в главе 7: «Магия».

- ***Уровни опыта осквернителя***

Уровень	Осквернитель	Hit Dice (d4)
1	0	1
2	1,750	2
3	3,500	3
4	7,000	4
5	14,000	5
6	28,000	6
7	42,000	7
8	63,000	8
9	94,500	9
10	180,000	10
11	270,000	10 + 1
12	540,000	10 + 2
13	820,000	10 + 3
14	1,080,000	10 + 4
15	1,350,000	10 + 5
16	1,620,000	10 + 6
17	1,890,000	10 + 7
18	2,160,000	10 + 8
19	2,430,000	10 + 9
20	2,700,000	10 + 10

В большинстве случаев, осквернители находятся вне закона (даже в глазах развращенных королей-колдунов), поэтому они не афишируют свои магические способности. В отличие от хранителей с их разветвленной подпольной организацией, изгои-осквернители склонны быть одиночками, приберегающими амбиции и силу для себя, любимых. Король-колдун терпит у себя на службе немногих отобранных осквернителей, для выполнения ежедневной магической рутины, на которую у него не хватает терпения. Эти осквернители всегда всецело преданны своему хозяину, и обучение новых рекрутов проходит под личным надзором короля-колдуна. Везде и всюду осквернителей короля-колдуна боятся и ненавидят. И где бы они ни прошли, позади них стелятся пепел и разрушение.

Хранитель

Требуемые способности: **Инт 9**
Основная характеристика: **Интеллект**
Допустимые расы: **Человек, Эльф, Полуэльф**

Хранитель – это волшебник старой, традиционной магической школы. В соотношении «дать-взять» при наложении заклинаний, хранители – мастера равновесия. Магические заклинания хранителя колдуются в гармонии с природой. Колдуя заклинание, хранитель не причиняет ущерба окружающей природе.

С хранителями «Темного Солнца» следует обращаться точно, как с магами из «Справочника Игрока». Они свободны в своей специализации. Хранитель со значением Интеллекта 16 или выше получает премиальные 10 процентов ко всем зарабатываемым очкам опыта. Во всех случаях, когда

данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для магов из «Справочника Игрока».

Иллюзионист

Требуемые способности: **Лов 16**
Основная характеристика: **Интеллект**
Допустимые расы: **Человек, Эльф, Полуэльф, Полурослик**

С иллюзионистами обращаются точно, как описано в «Справочнике Игрока». Они могут быть как осквернителями, так и хранителями, но решение об этом надо принимать при создании персонажа. Они развиваются в уровнях и наложении магических заклинаний как осквернители или хранители, в зависимости от выбранного ими способа жизни.

Во всех случаях, когда данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для иллюзионистов из «Справочника Игрока».

Иллюзионисты, подобно всем волшебникам-специалистам, должны соответствовать расам и минимальным значениям способностей, как указано в «Справочнике Игрока».

Жрец

Атас – мир без богов. Могущественные короли-колдуны часто выдают себя за богов и полубогов, но, хотя их силы велики, а поклонники многочисленны, они – не подлинные боги. Но мир, тем не менее, предоставляет источники магической силы. Эта вдохновляемая верой магия делится на три отдельных области, каждая со своим классом жреца, специализирующегося в поклонении ей.

Храмовники поклоняются королям-колдунам и качают магическую энергию через них. За оказываемые услуги короли-колдуны даруют своим храмовникам магические заклинания. Если храмовник впадает в немилость, или короля-колдуна убивают, храмовник утрачивает все магические заклинания.

Священники поклоняются одному из четырех стихийных слоев: земле, воздуху, огню или воде. Они взывают к магическим энергиям этих слоев, специализируясь в магических применениях одной из стихий в первично-материальном слое.

Заклинания доступные священнику зависят от того, какому стихийному слою он поклоняется. Чтобы отобразить это, мы изменили сферы заклинаний священника – теперь есть только пять сфер: Сферы Земли, Воздуха, Огня, и Сфера Космоса (общая сфера). Священник получает доступ ко всем заклинаниям из выбранной стихийной сферы и ко всем заклинаниям Сферы Космоса.

Заклинания сами по себе получаются напрямую из стихийной сферы (даже заклинания Космоса). Священнику нет нужды ограничивать свою деятельность, поддерживая свою стихию на Атасе, но прямое противостояние может привести к отзыву заклинания, по усмотрению DM'а. Например, священник воды, оставивший свой путь, чтобы отравить, или еще как-нибудь нанести ущерб колодцу, должен пострадать от своего деяния.

Друиды связывают себя с духами, населяющими особые географические точки на Атасе – каждый оазис, скальная формация, полоска пустыни и гора имеют духа, присматривающего за ними и защищающего их использование. Друид вступает в союз с конкретным духом, действуя, как земная часть этого духа, качая магическую энергию по мере надобности из духа.

Сферы Магии

Чтобы отобразить влияние стихийных слоев, сферы заклинаний на Атасе изменены. Священники ограничены одной из этих сфер, плюс сферой космоса. Храмовники могут иметь доступ к любой сфере, но их прогресс в заклинаниях медленнее обычного. Друиды выбирают свои сферы, основываясь на географической особенности, с которой они связанны. Новый список жреческих заклинаний по сферам приведен в главе 7: «Магия».

В остальном жреческие персонажи создаются и используются точно, как описано в «Справочнике Игрока». У них восьмигранный HD, и они получают дополнительные заклинания за высокое значение Мудрости. Ограничения по доспехам и оружию различны для каждого класса.

Применение жреческой магии никогда не причиняет ущерба экосистеме само по себе. Конечный результат заклинания может повлиять на окружающую среду (типа вызова насекомых или понижения воды), но само по себе применение магической энергии не влечет разрушения подобно применению осквернительской магии.

Священник

Требуемые способности: **Муд 9**
Основная характеристика: **Мудрость**
Допустимые расы: **Все**

За стенами городов-государств, вдали от бюрократии королей-колдунов и их храмовников наиболее распространенным типом жреца является священник. Все священники поклоняются стихийным слоям и качают магическую энергию непосредственно из них. Однако происхождения и мотивации священников могут очень сильно отличаться – шаманы-знахари полурослико в, муллы торговых караванов и целители племен рабов – все они крайне различны, но они все священники.

Священник должен иметь значение Мудрости 9 или выше. Священник с Мудростью 16 или выше получает премиальные 10 процентов ко всем зарабатываемым очкам опыта.

Каждый священник должен выбрать один стихийный слой как фокус своего поклонения. Этот выбор будет диктовать заклинания, к которым он может взывать, и типы оружия, которые он будет предпочитать. У священника есть главный доступ к сфере стихии поклонения и малый доступ к Сфере Космоса.

Священники концентрируют свои усилия на магических и духовных исканиях, обычно оставляя битвы другим. Однако, Атас – мир ярости, он сам требует от священников обучения также и битве. Священники не ограничены касательно доспехов, которые они могут носить, но обычно они сами ограничиваются оружием, так или иначе связанным с их конкретным стихийным слоем поклонения.

Ограничения на оружие для священника:

Стихийный слой Земли: Лучше всех вооружены обычно священники земли, так как могут применять в своем оружии камень и металл. Также приемлема и древесина, поскольку она растет из земли. Они могут использовать любое оружие, указанное в «Справочнике Игрока».
Стихийный слой Воздуха: Не так уж и легко получить у воздуха оружие нападение, поэтому священники воздуха полагаются на оружие, управляемое воздухом. Они могут пользоваться любыми луками, духовыми трубками, пращами, независимо от конструкции. Также приемлемы и копья, как в рукопашной, так и в метательной ипостасях.
Стихийный слой Огня: Священники, поклоняющиеся этому слою, полагаются на горящее оружие. Излюбленное оружие включает горящие стрелы, пылающее масло и магические оружия, заклятые на тот или иной тип горения или обжигания. Если уж священников пламени припрет, то приемлемым будет раскаленное металлическое оружие, наносящее прижигающее повреждение. Также приемлемо все обсидиановое оружие, ведь обсидиан когда-то плавился под высоким давлением и огромной температуре.
Стихийный слой Воды: Поклоняющиеся этому слою, признают воду дарительницей жизни в глухомани, породительницей всего растущего. Тем не менее, священники воды могут пользоваться любым оружием органического происхождения, обычно из дерева или кости. Они могут пользоваться луками, дубинками, палицами, метательными и простыми копьями, боевым шестом и боевыми молотами.

На самом деле, никто не запрещает священникам пользоваться оружием, не совпадающим с вышеперечисленным. Просто, пользуясь «посторонним» оружием, священники не получают свою долю группового опыта за побежденных с его помощью существ.

У священника есть власть над нежитью, как это описано в «Справочнике Игрока». В «Темном Солнце» нежить делится на контролируемую и свободную, но способность священника отгонять или изгонять ее та же самая.

Атасийские священники никогда не получают последователей просто как награду за развитие в уровнях, равно как и не получают официального позволения на строительство твердыни. Однако, и то, и другое может быть получено в результате хорошего отыгрыша.

По мере развития в уровне, священники таки получают определенные силы, связанные с их стихийными слоями поклонения.

Достигнув 5-го уровня, священник может игнорировать присутствие стихии, которой он поклоняется. Длительность этой силы – количество раундов, равное его уровню, ее можно призвать лишь раз в день. То есть, священник воды может свободно двигаться в воде, а священник земли может проходить сквозь каменные стены, будто их и нет. Также может игнорироваться и действия стихии на священника – сильный ветер не повредит священнику воздуха, пламя не опалит священника огня. Эта защита распространяется на все, что в это время надето на священнике.

Достигнув 7-го уровня, священник может извлекать материал непосредственно из своего стихийного слоя. Количество материала равно одному кубическому футу за каждый уровень выше 6-

го. Материал будет чистым образцом данного слоя – земли, воздуха, огня или воды. Точная природа материала будет сырой и базовой; камень(но не металл) из слоя земли, воздух, пламя и жидкая вода из соответствующих слоев.

Воздух, извлеченный таким образом, приходит в виде ужасного ветра, способного сбить с ног любое огромное (huge) или меньшее существо; он длится один раунд.

Форма извлеченного материала может задаваться священником (каменная стена, толщиной один дюйм, лист пламени, окружающий алтарь и т.д.), но он не может появиться на расстоянии более 50 футов от священника. Материал можно извлекать раз в день.

Хотя это не даруемая сила, достигнув 9-го уровня, священник может вызывать стихиалей со своего стихийного слоя, поскольку вызов стихиали – это заклинание 5-го круга в «Темном Солнце». Заклинание 6-го круга, вызывающее стихиаль огня, и заклинание 7-го круга, вызывающее стихиаль земли, были удалены из списка заклинаний священника для «Темного Солнца».

Во всех случаях, когда данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для священников из «Справочника Игрока».

Друид

Требуемые способности: **Муд 12, Об 15**
Основные характеристики: **Мудрость, Обаяние**
Допустимые расы: **Человек, Полуэльф, Полурослик, Мул, Три-крин**

Друиды – это независимые жрецы, заключившие союз с различными духами земли. Он делит силу с духом, которому поклоняется, опекая и защищая географический объект, с которым связан этот дух. Реально каждый объект земли Атаса имеет друида-защитника, но нет никакой общемировой организации друидов – они служат независимо, живя жизнью стражника, смиренно и одиноко.

Каждый друид должен выбрать географический объект, который будет его охраняемым поместьем. Эти географические объекты могут быть самыми разнообразными. Например, кто-то может присматривать за конкретной полоской открытой пустыни, другой может в ней же защищать пояс травы-колючки, а еще кто-то будет стеречь маленький оазис на границе травы и пустыни.

Низкоуровневые друиды могут путешествовать по всему миру. Во время своего странствия молодой друид изучает мир, его экологию, равновесие природы и пути ее творений; в своем охраняемом поместье он проводит столько времени, сколько считает целесообразным.

По достижении 12-го уровня, время странствий для друида подходит к концу. Отныне и впредь, друид должен проводить половину своего времени в охраняемом поместье, присматривая за ним и защищая его. В остальное время высокоуровневый друид должен снова путешествовать по миру, следя за тенденциями, могущими угрожать природе в целом и охраняемому поместью в частности.

Друид склонен не мешать, или даже не попадаться на глаза тем, кто пользуется его охраняемым поместьем, не причиняя ущерба. Путешественники, остановившиеся в оазисе напоить своих животных, а потом отправившиеся дальше, возможно никогда не узнают, что за каждым их шагом следил друид. Есть крепкая вера друида в то, что земли предназначены для использования всеми, людьми и животными. Они же просто смотрят, чтобы их охраняемыми поместьями ни в коем разе не злоупотребляли. Вполне понятно, что за волшебниками, вступившими в их царства, друиды будут следить с особой тщательностью, ведь те могут оказаться осквернителями.

Друид со значением Мудрости и Обаяния 16 или выше получает премиальные 10 процентов ко всем зарабатываемым очкам опыта.

У друида нет никаких ограничений на применяемое оружие. Они могут никогда не носить доспехов, но могут надеть предметы, дающие магическую защиту (наручи, плащи и т.д.). Они могут пользоваться любым магическим предметом, обычно доступным для друидов.

У друида есть главный доступ к заклинаниям из любой сферы, ассоциирующейся с его охраняемым поместьем. Например, друид, чье охраняемое поместье – ручей, будет ограничен Сферой Воды. Более экзотичный друид может выбрать в качестве охраняемого поместья ревущие ветра севера и пользоваться заклинаниями из Сферы Воздуха. Еще кто-то, охраняя родник в пустыне, может качать заклинания из обоих Сфер Воды и Земли, хотя, по выбору DM”а, только к одной у него будет главный доступ, а ко второй – малый. Друид может заявить максимум о двух Сферах, относящихся к его охраняемому поместью, и это нуждается в одобрении DM”а. Вдобавок, у друида есть главный доступ к заклинаниям из Сферы Космоса.

Возможные охраняемые поместья

Сфера Земли: отдельная гора или холм, обнажение скальных пород, поверхность пустыни или степей.

Сфера Воздуха: небо над конкретной местностью, ветры в каньоне или любой преобладающий тип ветра.

Сфера Огня: сухие луга, вулканический выход, горячие источники или кипящие смоляные ямы.

Сфера Воды: источник или пруд, оазис или природная цистерна.

Находясь в охраняемом поместье, друид обладает некоторыми дарованными силами:

- Друид может оставаться сокрытым от остальных, находясь в своем охраняемом поместье. Это защита от всех обычных форм обнаружения (увидеть, услышать и т.д.), но она не поможет друиду от магического обнаружения (включая заклинание «обнаружить невидимое»). Будучи сокрытым, друид не может двигаться или колдовать заклинания.
- Достигнув 3-го уровня, друид может говорить с животными в своем охраняемом поместье. Достигнув 7-го уровня, он может говорить со всеми животными.
- Достигнув 5-го уровня, друид может говорить с растениями в своем охраняемом поместье. Достигнув 9-го уровня, он может говорить со всеми растениями.
- Достигнув 7-го уровня, друид может жить без воды и еды в своем охраняемом поместье. С этого момента, друид качает жизненную энергию непосредственно из охраняемого поместья.

Достигнув 10-го уровня, друид может принимать облик животных обычных для его охраняемого поместья. Друид может принимать облик до трех раз в день. Размер животного не ограничен, но это если оно уроженец поместья друида. Принимая облик животного, друид берет и все его характеристики – скорость движения, способности, АС, количество атак и повреждение/в атаку. Одежды друида и по одному предмету в каждой руке также становятся частью нового тела; они возвращаются, когда друид возвращается к нормальному облику. Пока друид в облике животного, предметы использовать нельзя. Поскольку по просторам Атаса скитаются многие животные, то у друида обычно есть большое количество прототипов. Однако, они не могут принять облик существ абсолютно чужых в их поместьях. Список возможных существ см. в главе 11: «Столкновения», используйте тип местности, указанный для каждого существа, чтобы определить, уроженец ли оно данного поместья. Будучи в облике животного, друид сохраняет свои hp, THAC0 и спасброски.

Во всех случаях, когда данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для друидов из «Справочника Игрока».

Храмовник

Требуемые способности: **Муд 9, Инт 10**
Основная характеристика: **Мудрость**
Допустимые расы: **Человек, Карлик, Эльф, Полуэльф**

Из всех апостолов королей-колдунов больше всего боятся храмовников. Их организация погрязла в древней традиции и вероломстве, а выполняемая для королей-колдунов работа – в бесконечной бюрократии. Для городских обитателей храмовники – это исполнители воли короля-колдуна, чье неистовство ни кем не контролируется, с усердным безразличием выполняющие местные эдикты, отмеряющие наказания и даже казни с благословением короля-колдуна. Будучи организацией порочных людей, ищущих собственной наживы и власти, храмовники погрязли в коррупции до самых верхних эшелонов – короли-колдуны обычно закрывают глаза на подкупы и скандалы в среде храмовников, лишь бы они удерживали подчиненное им население в ужасе.

Храмовники получают уровни как священники, но их прогресс в заклинаниях на низких уровнях медленнее. Но к 15-му уровню прогресс стремительно возрастает, ведь персонаж вступает в высшие ряды иерархии храмовников. На высших уровнях храмовникам доступно больше заклинаний, чем священникам соответствующего уровня.

- ***Развитие заклинаний храмовника***

Уровень	Круг заклинания						
храм-ка	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	1	1	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-
5	3	2	-	-	-	-	-
6	3	2	1	-	-	-	-
7	3	2	2	-	-	-	-
8	3	3	2	1	-	-	-
9	3	3	3	1	-	-	-
10	3	3	3	2	-	-	-
11	4	3	3	2	1	-	-
12	4	4	3	3	1	-	-
13	4	4	4	3	2	-	-
14	5	5	4	4	2	1	-
15	6	6	5	5	3	2	1
16	7	7	6	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	4	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	9	9	7	5	3
20	9	9	9	9	9	6	4

Библиотеки храмовников недоступны для посторонних, но они самые обширные в городах. Благодаря им, храмовники получают доступ ко всем сферам для своих заклинаний. Также, обширные библиотеки вдохновляют на магические исследования. Храмовники могут начать создавать свитки на 6-ом уровне, а зелья на 8-ом.

Персонаж храмовник может быть либо нейтральным, либо злым – добрых храмовников не существует. Храмовники одного города-государства никоим образом не связаны с коллегами из другого. Поэтому, храмовники не могут переходить на службу от одного короля-колдуна к другому, пока первый жив. Случись королю-колдуну храмовника утратить силу или быть убитым, храмовник может обратиться к другому королю-колдуну с просьбой о найме, а приветят его златом иль булатом – зависит от прихоти нового короля-колдуна.

Храмовники изначально обучаются на воинов и, на низких уровнях, вынуждены нести гарнизонную службу в храмах и дворцах города-государства. Храмовники обычно не ограничены в оружии и доспехах, но некоторые короли-колдуны вводят временные ограничения. Во время войны храмовники обычно призываются для вызова отрядов солдат-нежити, которые они поведут в бой, либо на офицерские должности в армию смертных.

Заклинания храмовник получает непосредственно от короля-колдуна, которому поклоняется. Если храмовник вызовет неудовольствие своего сюзерена, заклинания могут быть отозваны. Если король-колдун особо недоволен, он может убить провинившегося храмовника.

У храмовников есть власть над нежитью, но только поднимать ее, или вступать с ней в союз, для изгнания власти нет. Как это обсуждалось в «Справочнике Игрока» касательно злых жрецов и нежити, это рассматривается так же, как попытка изгнать. Можно подчинять до 12 нежитей. «T» означает, что нежить автоматически подчиняется храмовнику, а «D» -- что нежить переходит к нему в беспрекословное подчинение. Они следуют его командам (с наилучшим пониманием и способностями, какие у них есть), пока не будут изгнаны, подчинены или уничтожены другим.

Развиваясь в уровне, храмовник получает определенные силы в своем городе-государстве:

- Храмовник может призвать раба выполнить все, что он захочет. Раб, не подчинившийся приказу храмовника, встречает немедленную смерть.
- Храмовник может в любое время судить раба. В любом деле, касающемся неповиновения или поступков раба, храмовник может судить, выносить приговор или оправдывать раба, как он сам сочтет нужным, независимо от того, кто владеет рабом. Наказания могут включать заключение, пытки или даже смерть.
- Достигнув 2-го уровня, храмовник правомочен входить в дом свободного. Свободный не имеет права отказать храмовнику в доступе под угрозой заключения и возможной казни.
- Достигнув 3-го уровня, храмовник может призывать солдат. Он призывает 1d4 солдата/в уровень. Все солдаты будут храмовниками 1-го уровня, с одним центурионом – храмовником 2-го уровня.

Храмовник может призывать солдат в любое время, но он не может приказать им покинуть город без разрешения своего короля-колдуна.

- Достигнув 4-го уровня, храмовник может обвинить свободного в нелояльности или подобном преступлении. Независимо от улик, обвиненный будет заперт в подземельях короля-колдуна на срок, угодный обвиняющему храмовнику.
- Достигнув 5-го уровня, храмовник получает доступ ко всем закоулкам во дворцах и храмах. До этого, для храмовника запретны помещения типа библиотек и залов совета, если только его не посылает туда храмовник высокого уровня.
- Достигнув 6-го уровня, храмовник может обращаться к городской казне для официальных расследований. Количество получаемого в месяц золота равняется броску n 10-тигранников, где n – уровень храмовника, помноженному на его же уровень. Например, храмовник 7-го уровня бросает 7d10, умножая результат на 7. Если к казне обращаться не чаще раза в месяц, то вопросов практически не будет.
- Достигнув 7-го уровня, храмовник может судить свободного. Свободный должен быть минимум на два уровня младше храмовника, независимо от своего класса. Можно присудить к штрафу, временному заключению в подземельях, обращению в рабство, казни и всему, что придет храмовнику в голову. Если осужденный не подчинится приговору, он становится изгоем, который, в случае поимки, будет казнен. Опять, для осуждения не требуется никаких настоящих улик.
- Достигнув 10-го уровня, храмовник может обвинять дворянина. Это подобно способности храмовника обвинять свободного, но позволяет персонажу предпринимать действия против дворянства на благо королю-колдуну.
- Достигнув 15-го уровня, храмовник может судить дворянина (подобно тому, как он может судить свободного). Дворянин должен быть минимум на два уровня младше судящего храмовника.
- Достигнув 17-го уровня, храмовник может даровать помилование любому осужденному человеку. Только лично король-колдун может отменить помилование, дарованное таким персонажем.

Как правило, храмовник не может обвинять и держать в подземелье больше одного человека/в уровень. Он не может осуждать или оправдывать более одного человека/в неделю. Он никогда не может обвинять, осуждать или оправдывать другого храмовника, равного или более высокого уровня.

Иерархия храмовников строго ограничена уровнем опыта. Храмовник старшего уровня может отменить любое действие храмовника младшего уровня (предотвратить затребование денег или войска, выпустить обвиняемых заключенных и т.д.). Не поладившие храмовники равного уровня должны обратиться к кому-то, кто старше их по уровню, чтобы тот их рассудил.

Как и священники, храмовники не получают последователей. Они никогда не получают официального разрешения на строительство религиозной твердыни – жизнь короля-колдуна вращается вокруг его единственного города, и хотя сфера его интересов может расширяться, он никогда не согласиться на неподконтрольные ему филиалы.

Мошенник

Атас, будучи миром интриги и вероломства, теневых махинаций и секретных организаций, является раем для мошенника. Вне городов, среди племен и деревень глухомани, воры живут своим умом. Внутри же надежных стен городов-государств многие типично мошеннические роды деятельности стали воплощением самих себя. Воры и барды стали пешками богачей, расставленными в смертельных играх обмана между дворянскими фамилиями.

Бард

Требуемые способности: **Лов 12, Инт 13, Об 15**
Основные характеристики: **Ловкость, Обаяние**
Допустимые расы: **Человек, Полуэльф**

Бард – это член причудливого класса скоморохов и сказителей, высокоценимого аристократическими обитателями города. Поголовно свободные, барды, труппами и по отдельности, гастролируют по городам, а затем путешествуют, живя своим умом и талантами. Также в порядке вещей, что многие барды ведут двойную жизнь отъявленных шантажистов, воров, шпионов и даже асасинов.

Как описано в «Справочнике Игрока», бард должен придерживаться в основном нейтрального мировоззрения; то есть, один из элементов его мировоззрения будет «нейтральное». Благодаря

своей профессии, бард контактирует со всеми типами людей и ситуаций, и он не может позволить себе сильную полярность мировоззрения – это помешает общаться с ними.

Атасийские барды не ограничены в выборе доспехов или оружия. Однако, они склонны не носить доспехов, предпочитая более праздничную одежду, а их оружие часто скрытое и небольшое.

Во-первых, и, в-главных, барды – это скоморохи. У каждого есть толика умения певца, актера, поэта, музыканта и жонглера. Каждый бард-персонаж специализируется в одном конкретном виде представления, что необходимо отметить на его листе персонажа – это может оказаться важным в некоторых ролевых ситуациях.

Для городской знати барды являются инструментами. Обычно они нанимаются одним благородным домом и посылаются в другой в качестве подарка. Барды посылаются для представления, и обычно попутно выполняют некую тонкую задачу (типа ограбления, убийства, шпионажа и т.д.). Считается невежливым отвергнуть дар в виде барда или целой труппы. Однако, если презентует труппой бардов злейший враг, то иногда их отвергают. Чтобы избежать этого, нанимающая сторона иногда маскирует свои поползновения, использую третью сторону, чтобы послать бардов – может получиться весьма запутанный узор интриги и обмана.

Разнообразие выгод, которыми пользуется бард, может поставить в тупик:

- Бард может применять все воровские способности: щипать карманы, взламывать замки, находить/обезвреживать ловушки, бесшумно передвигаться, таиться в тенях, прислушиваться, лазить по стенам и читать языки. Начальное значение каждого умения дано в «Таблице базовых значений воровских умений», затем модифицируется расой, Ловкостью и носимыми доспехами. В отличие от воров, барды ничего не добавляют к этим базовым значениям на 1-ом уровне. Каждый раз, когда бард поднимается в уровне опыта, игрок получает 20 очков для распределения. Ни на одно умение нельзя давать больше 10 очков за раз, и ни одно умение не может превышать 95 процентов.
- Бард может влиять на реакцию, как описано в «Справочнике Игрока».
- Музыка, стихи и рассказы барда могут вдохновлять, как описано в «Справочнике Игрока».
- Опять-таки, бард также учит «всего по чуть-чуть», как описано в «Справочнике Игрока».
- Бард – мастер ядов, умелый как в применении, так и в изготовлении. Каждый уровень бард бросает 1d4 и суммирует его со своим уровнем, чтобы определить, каким новым ядом он овладел (см. таблицу ниже). Если бард уже знает выпавший яд, то на этом уровне он не овладевает новым ядом. Если выпало 18 или больше, бард может выбрать из списка любой яд. Будучи выучен, яд может приготовляться бардом по одной дозе в день, с использованием легкодоступных материалов. Методы применения описаны в главе 9: «Сражение» «Руководства Хозяина Подземелья».

Атасийские барды не получают использования магических свитков на высших уровнях. Более того, они никогда не получают способности использовать магические устройства письменного происхождения.

Во всех случаях, когда данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для бардов из «Справочника Игрока».

- ***Таблица ядов барда***

Бросок	Класс	Метод	Время действия	Сила
2	A	Укол	10-30 мин.	15/0
3	B	Укол	2-12 мин.	20/ 1 -3
4	C	Укол	2-5 мин.	25/2-8
5	D	Укол	1-2 мин.	30/2- 12
6	E	Укол	Немедленно	Смерть/20
7	F	Укол	Немедленно	Смерть/0
8	G	Проглотить	2-12 часа	20/ 10
9	H	Проглотить	1-4 часа	20/ 10
10	I	Проглотить	2-12 мин.	30/ 15
11	J	Проглотить	1-4 мин.	Смерть/20
12	K	Контактный	2-8 мин.	5/0
13	L	Контактный	2-8 мин.	10/0
14	M	Контактный	1-4 мин.	20/5
15	N	Контактный	1 минута	Смерть/25
16	O	Укол	2-24 мин.	Паралич
17	P	Укол	1-3 часа	Ослабляющий
18+	По выбору игрока			

Вор

Требуемые способности: **Лов 9**
Основная характеристика: **Ловкость**
Допустимые расы: **Все, кроме великанышей**

Без воров атасийское общество было бы неполным. Их ряды простираются от уличных мальчишек, охотящихся на городских купцов и свободных, до бродяг, тырящих, что получится с проходящих караванов или купеческих обозов. В лучшем случае, воры могут трудоустроиться у знати, ища нанимателя для своего ремесла среди королевской челяди или благородных добродеев, которые крадут только у развращенных и богатых.

Основная характеристика вора – Ловкость. Вор со значением Ловкости 16 или выше получает премиальные 10 процентов ко всем зарабатываемым очкам опыта.

Вор может выбрать любое мировоззрение, кроме доброго. Вор может происходить из любого социального класса – раб, свободный или дворянин. Вором может быть любой персонаж человек, карлик, эльф, полуэльф, полурослик, мул или три-крин.

У вора неограниченный выбор оружия; персонаж-вор может пользоваться любым оружием, но подвержен заслуженному штрафу на отсутствие навыка. Выбор доспехов у вора ограничен, как описано в «Справочнике Игрока». Однако на Атасе нет такого предмета, как эльфийская кольчуга.

Воровские умения определяются точно, как в «Справочнике Игрока». Однако, поправки на расу и Ловкость для воров «Темного Солнца» будут иными.

- ***Поправки на Исключительную Ловкость для воровских умений***

Лов.	Щипать карманы	Взлом замков	Найти ловушку	Ходить бесшумно	Таиться в тенях
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+ 10%	+15%	+15%
20	+20%	+25%	+ 12%	+20%	+17%
21	+25%	+27%	+ 15%	+25%	+20%
22	+27%	+30%	+ 17%	+30%	+22%

- ***Расовые поправки воровских умений***

Умение	Карлик	Эльф	Полуэльф	Полурослик	Мул
Щипать карманы	-	+5%	+10%	+ 5%	
Взламывать замки	+ 10%	-5%	+ 5%	-5%	
Найти/обезвредить	+ 15%	-	-	+ 5%	
Бесшумная ходьба	-	+ 5%	-	+10%	+5%
Таиться в тенях	-	+ 10%	+5%	+15%	
Прислушаться	-	+ 5%	-	+5%	
Лазить по стенам	- 10%	-	-	-15%	+5%
Читать языки	- 5%	-	-	-5%	-5%

Атасийские воры могут наносить удар в спину и пользоваться свитками, как описано в «Справочнике Игрока». На Атасе не ботают по фене, и не привлекают последователей.

На 10-ом уровне вор может попытаться привлечь покровителя. Покровитель – это дворянин, спонсирующий вора и защищающий его своим домом и именем. Подразумевается, что подобный персонаж будет выполнять задания знатного покровителя, вроде кражи, шпионажа, даже убийства, в обмен на жилье и политическую защиту. Вероятность найти покровителя равна 5% за каждый уровень вора выше 9-го. Обзаведясь покровителем, вору не надо делать дальнейшие броски – отныне он трудоустроен у одной знатной семьи из одного города на выбор DM'а. Если вор нехочет искать покровителя, то он и не должен это делать. Далее, когда у вора есть покровитель, единственный способ уволиться – это умереть, так как наемный вор знает слишком много дворянских секретов, чтобы позволить ему уйти в отставку любым общепринятым способом.

В кампании наличие воровского покровителя означает несколько вещей. Во-первых, DM может назначать вору работу на семью, которую он должен выполнить, если не хочет сам стать «заказом». Во-вторых, пока вор работает на покровителя, он не несет личной ответственности за свои преступления. Типичные покровители имеют могущественных друзей среди осквернителей и храмовников города-государства, чтобы защитить как себя, так и своих работников-воров.

Во всех случаях, когда данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для воров из «Справочника Игрока».

Псионицист (вариант для «Темного Солнца»)

Требуемые способности: **Тело 11, Инт 12, Муд 15**
Основные характеристики: **Телосложение, Мудрость**
Допустимые расы: **Любая**

Все разумные существа на Атасе обладают некой толикой психонической силы. Однако, не все считаются принадлежащими к классу психоницисты. В «Темном Солнце» не существует ни расовых запретов, ни расовых ограничений уровня для персонажей психоницистов. Любой человеческий персонаж с подходящими требуемыми способностями может быть дуал-классным психоницистом. Любой получеловеческий персонаж с подходящими требуемыми способностями может быть мульти-классным психоницистом. При этом класс психоницисты может сочетаться с любым классом/классами.

Изначальный потенциал: В кампаниях «Темного Солнца» значение Мудрости или Телосложения персонажа может доходить до 22. Данная таблица – это расширенная версия таблицы из «Полного справочника психоники», рассчитанная на высокие значения.

- ***Таблица изначального потенциала***

Значение способности	Базовое значение	Модификатор способности
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3
19	28	+4
20	30	+ 5
21	32	+6
22	34	+ 7

Проверка силы: Для психоницисты «Темного Солнца» вполне возможно значение силы 20 или больше. В таких случаях игнорируйте значение психонической силы; выпавшие 20 – это всегда неудача, но без всяких неприятных или выгодных эффектов.

Дикие таланты: У всех персонажей, даже с неподходящими для класса психоницисты способностями, автоматически есть дикий талант, как описано в «Полном справочнике психоники». Свои посвящения они могут набрасывать, как там описано.

Неигровые персонажи: Также и все неигровые персонажи с подходящими для класса психоницисты способностями обладают дикими талантами. В большинстве случаев, незначительные НИПы считаются обладающими лишь психонической защитой. Для важных НИПов DM набрасывает их посвящения обычным способом.

Во всех случаях, когда данные правила не вступают с ними в противоречие, следует использовать правила для психоницистов из «Полного справочника психоники».

Мульти-классовые и дуал-классовые персонажи

Персонажи «Темного Солнца» могут стать мульти- и дуал-классовыми, как описано в «Справочнике Игрока».

Мульти-классовые комбинации

Любой получеловек с подходящими способностями, может избрать карьеру мульти-классового персонажа, подчиненного ограничениям, приведенным в «Справочнике Игрока». Ниже приводится список возможных комбинаций классов в зависимости от расы персонажа.

Эльф или полуэльф
Боец/Маг
Боец/Вор
Боец/Псионицист
Боец/Священник
Священник/Маг
Священник/Псионицист
Священник/Вор
Маг/Псионицист
Маг/Вор
Вор/Псионицист
Боец/Маг/Священник
Боец/Маг/Вор
Священник/Маг/Вор
Священник/Боец/Вор
Боец/Маг/Псионицист
Боец/Вор/Псионицист
Боец/Священник/Псионицист
Священник/Маг/Псионицист
Священник/Вор/Псионицист
Маг/Вор/Псионицист

Мул
Боец/Вор
Боец/Священник
Боец/Псионицист
Священник/Вор
Псионицист/Вор
Священник/Псионицист
Боец/Вор/Священник
Боец/Вор/Псионицист

Три-крин
Боец/Священник
Боец/Псионицист
Священник/Псионицист
Боец/Священник/Псионицист

Великаныш
Боец/Священник
Боец/Псионицист
Священник/Псионицист

Полурослик
Боец/Вор
Боец/Священник
Боец/Illusionist
Священник/Псионицист
Иллюзионист/Вор
Иллюзионист/Псионицист
Боец/Псионицист
Вор/Псионицист
Священник/Иллюзионист
Боец/Вор/Псионицист*
Священник/Вор

Карлик
Священник/Псионицист
Боец/Священник
Боец/Псионицист
Боец/Вор
Вор/Псионицист
Боец/Священник/Псионицист
Боец/Вор/Псионицист

Важные примечания к вышеприведенному:

- Вместо любого «мага» можно подставить «осквернитель» или «хранитель».
- Для карликов, эльфов и полуэльфов вместо любого «священника» можно подставить «храмовник».
- Для эльфов, полуэльфов, великанышей, полурослико в или три-кринов вместо любого «бойца» можно подставить «рейнджер».
- Для полуэльфов вместо любого «вора» можно поставить «бард».
- Для полуэльфов, полурослико в, мулов или три-кринов вместо любого «священника» можно подставить «друид».
- Гладиатор не может быть частью мульти-классовой комбинации для полулюдей.
- ** может быть Боец/Вор/Иллюзионист*

Дуал-классные персонажи

Человеческие персонажи вольны становиться дуал-классными персонажами на Атасе, точно так же, как в любом другом мире кампании AD&D. Правила, управляющие этим процессом, детально описаны в «Справочнике Игрока».

Древо персонажей

Кампании «Темного Солнца» происходят в жестоком мире. Мощные магия и псионика, бесчисленные орды налетчиков, и даже непрощающие пустынные пустоши все они сговорились против персонажей – смерть не Атасе отнюдь не сенсация, не будет она чем-то необычным и для персонажей кампаний «Темного Солнца». Замена павшего персонажа высокого уровня новичком первого уровня никогда не удовлетворит игрока. Также, этот новый персонаж обычно весьма слабо вписывается в сюжет.

В кампаниях «Темного Солнца» игроки поощряются к применению древа персонажей, когда они играют единовременно лишь одним персонажем, но в начале любого отдельного приключения могут призвать четырех.

Вкратце, древо персонажей состоит из одного действующего персонажа (которым игрок играет на данный момент) и трех запасных персонажей. Действующий персонаж участвует в приключении, действуя в мире кампании. При начале нового приключения игрок может переключиться на одного из запасных персонажей или оставить прежнего действующего персонажа продолжать игру.

Создание древа персонажей

Для начала игроку следует полностью набросать четырех персонажей. После этого игрок выбирает персонажа, которого он намеревается запустить в первое приключение, назначая его «действующим» персонажем. Остальные трое будут запасными.

Мировоззрение

Нет ограничений ни по классу, ни по расе для четырех персонажей, составляющих древо; приемлема любая комбинация. Однако, есть ограничения по мировоззрению. Все четверо персонажей древа должны быть либо добрыми, либо нейтральными, либо злыми. Тем не менее, посвящение хаосу или закону не составляет никакой разницы.

К примеру, пусть в древе будут хаотично-добрый гладиатор-карлик, законно-добрый боец-три-крин, нейтрально-добрый человек-бард и хаотично-добрый эльф-хранитель. Три-крин не может оставаться частью этого древа, будь он законно-злой или даже законно-нейтральный.

Если персонаж вынужден сменить мировоззрение, и он больше не подходит к данному древу, персонажа сносят в отбой (как вариант, можно снести остальных трех, введя в древо трех новых персонажей с соответствующим новым мировоззрением).

Снесенные персонажи поступают в распоряжение DM'а в качестве НИПов.

Замена персонажей

Есть три промежутка, в которых игрок может заменять персонажей, которыми он желает играть: между приключениями, во время приключения и после смерти действующего персонажа.

Между приключениями

Когда приключение завершено (в глазах DM'а, разумеется), игрок может переключиться с действующего персонажа на запасного. Игрок не обязан это делать, и может сохранять одного персонажа действующим на протяжении любого количества последовательных приключений.

Во время приключения

Учитывая простор мира кампании, призыв другого персонажа для замены действующего требует значительных затрат времени, будь то для посылки гонцов, либо для путешествия и поиска временно запасного персонажа древа (псионика и магия могут облегчить эту задачу, но всех проблем не решат). DM'у следует проявлять умеренность, позволяя игрокам переключаться между персонажами во время приключения, обычно применяя задержку на 3d6 дней. DM никогда не должен позволять переключения во время критических или опасных сцен приключения. Любое переключение во время приключения подлежит рассмотрению DM'ом, с правом вето на любой запрос о нем.

После смерти действующего персонажа

Когда действующий персонаж умирает, подразумевается, что один из запасных выходит на сцену днем позже (если возможно). Игрок выбирает, какой запасной персонаж активируется, и немедленно должен набросать нового персонажа 1-го уровня, чтобы занять свободную ветку древа. Если обстоятельства затрудняют прибытие нового персонажа, DM может быть вынужден продлить промежуток до прибытия недавно активированного искателя приключений.

Развитие персонажа

Действующий персонаж получает в кампании опыт и развивается в уровнях, как описано в «Справочнике Игрока».

Каждый раз, когда действующий персонаж повышается в уровне опыта, игрок может также развить на один уровень одного из запасных. Этот запасной персонаж должен быть младше уровнем, чем действующий. Впишите на лист персонажа минимально необходимое количество очков опыта, чтобы достичь следующего уровня.

В подобных случаях, мульти- и дуал-классные запасные персонажи могут развиваться лишь в одном классе. Действующие же мульти-классные персонажи вызывают развитие запасных персонажей лишь при повышении на один уровень в каждом своем классе. Дуал-классный персонаж вызывает развитие запасного с каждым полученным уровнем.

В случае с запасными мульти-классовыми персонажами следует учитывать, что одно-единственное очко опыта, может нарушить равновесие в комбинации уровней. В общем, запасной мульти-классовый персонаж не должен различаться в своих уровнях больше чем на один (3/3/4 правильно, 3/3/9 – нет).

Статус запасных персонажей

Запасные персонажи не являются НИПами или последователями. Они вообще ни при чем в данном приключении. Никогда действующий и запасной персонажи не контактируют в мире кампании.

Будучи вне игры, запасные персонажи считаются пребывающими где-то в другом месте Атаса, выполняя другие задачи.

Считается, что все персонажи одного древа знают друг друга и идут в общем направлении. Игрок может изобрести связи – все персонажи являются сыновьями одной влиятельной женщины, многоюродными братьями, друзьями с детства и т.д. Однако, совсем необязательно, чтобы их что-то роднило – игрок волен решить, что личности в его древе персонажей лишь шапочно знакомы друг с другом.

Преимущества древа персонажей

Главная цель древа персонажей – дать каждому игроку запас искателей приключений, чтобы выбирать подходящих для разных ситуаций, или, когда один из его персонажей умрет. Игрок знаком этими персонажами и может использовать их сильные стороны с большим толком, чем, имея дело с новосозданными персонажами. Однако, приложив толику усилий, из древа персонажей можно сделать ценный инструмент для долгоиграющей кампании.

Поскольку только один запасной персонаж получает уровень опыта каждый раз, когда это делает действующий персонаж, решение, какого персонажа развивать, может основываться на том, в каком направлении вероятно развитие кампании. Например, если идет большая война, игрок может захотеть сделать бойца своим действующим персонажем. Если война идет на убыль, он может пожелать развивать запасных персонажей не-бойцов, для последующих послевоенных приключений.

В другом примере, приключение может быть опасным выслеживанием в глухомани, чтобы выкрасть магический предмет из древнего имения осквернителя. Для этого путешествия игрок может использовать рейнджера, в то же время, развивая своего запасного-вора, чтобы он стал достаточно хорош для финальной атаки на имение.

Обмены между персонажами

Даже будучи с одного древа, персонажи не могут свободно обмениваться оснащением, магическими предметами, наличными или личным имуществом. Для каждого заводите отдельный список подобных предметов.

В некоторых случаях, при наличии убедительной причины, персонажи могут обмениваться важными предметами или информацией, но этой возможностью легко злоупотребить. В общем, предметы закрепляются за первоначальным персонажем и точка.

Глава четвертая: Мировоззрение

Кампании «Темного Солнца» призывают игроков отыгрывать своих персонажей согласно мировоззрению, как и в кампаниях AD&D.Схема мировоззрения та же, комбинирующая отношение к порядку (законное, нейтральное или хаотичное) с отношением к морали (доброе, нейтральное или злое). У всех персонажей и существ «Темного Солнца» есть мировоззрение.

Как сказано в «Справочнике Игрока»: «Мировоззрение – это инструмент, а не смирительная рубашка для персонажа». Поощряйте игроков манипулировать своими персонажами, используя мировоззрение для улучшения отыгрыша – творческий отыгрыш в мире «Темного Солнца», как и в любом мире AD&D, повышает как реализм, так и удовольствие.

Великаныши и мировоззрение

Как сказано в главе 2: «Расы персонажей», великаныши обладают стремительно меняющимся отношением как к закону, так и к морали. Их подражательная натура и слабое понимание хорошего и плохого способствует этому маятнику отношений, что, в игровых терминах, проявляется через смену мировоззрения. Половина мировоззрения великаныша постоянна, а вторая половина может меняться.

Великаныш должен выбирать мировоззрение каждое утро, оно должно отражать реакцию на изменения в окружении, и не вызывать протестов у DM'а. В общем, смена мировоззрения происходит вследствие подражательства великаныша, либо его реакции на окружающий мир. Если нет уважительной причины, чтобы великаныш стал, допустим, хаотично-злым на день, DM не должен этого позволять. Если игрок упорствует в ежедневном изменении мировоззрения просто для личной выгоды, DM'у следует предложить ему играть другим типом персонажа. Помните, мировоззрение великаныша может меняться каждый день, но не обязано – могут пройти месяцы без единого изменения. По этой причине персонажи великаныши, будучи тупейшими в мире кампании, в принципе наиболее трудные для точного отыгрыша.

Колеблющееся мировоззрение великаныша должно становиться проклятием не реже, чем благословением. Его куда-ветер-дует мышление может сделать его не внушающим доверия, даже опасным в глазах персонажей с более прямолинейным подходом к закону и морали. DM должен иногда создавать ситуации, когда меняющееся мировоззрение великаныша делает его ходячей бедой.

Мировоззрение в отчаянных ситуациях (необязательное правило)

Угроза для жизни всегда подвергает мировоззрение персонажа испытанию. Его поступки, его отношения с прочими персонажами в группе, и контроль над собственными поступками могут разительно измениться при отчаянии. Эти правила даются, в основном, для разрешения ситуаций с дефицитом воды, но могут быть адаптированы для разнообразных ситуаций: не хватать может еды во время голода, антидота к яду, лекарства при эпидемии, воздуха в обрушившемся туннеле и т.д.

Группа персонажей, у которых вода явно подходит к концу, должны принять во внимание несколько вещей. Как личности, персонажи реагируют, основываясь на своем мировоззрении. Как группа, они должны проверить, кто из них силен и самостоятелен, а кто слаб и нуждается в помощи.

Можно составить график, по которому конкретные личности будут получать больше воды, чтобы выжить для накладывания заклинаний и сражения с врагами. Как персонажи отреагируют на этот график, опять-таки зависит от их мировоззрения.

Законно-добрый

Персонаж с таким мировоззрением будет требовать, чтобы каждый в группе получал равную долю воды, даже те, кто кажется безнадежным. Он с охотой предложит или примет любой график с неравным распределением воды на благо группы, но никогда не позволит оставить без воды слабых и умирающих.

Законно-нейтральный

Подобные персонажи будут требовать равных долей доступной воды для каждого, но на безнадежных им наплевать. Они также примут график с неравным распределением воды на благо группы.

Законно-злой

Персонаж с таким мировоззрением будет требовать равного распределения воды между дееспособными членами группы, но для безнадежных ничего не предложит. Он примет график с неравным распределением воды на благо группы, особенно, если это означает больше воды для него.

Нейтрально-добрый

Нейтрально-добрый персонаж будет требовать, чтобы все в группе получали оставшуюся воду поровну, даже сильно обезвоженные. Он примет график с неравным распределением воды, но должен быть убежден, что это, в конце концов, пойдет на благо группы и не повредит ему лично.

Истинно-нейтральный

Персонаж с таким мировоззрением захочет справедливой доли для себя, но не обязательно придет на помощь слабым. Он примет график с неравным распределением воды, но только если он и группа получат выгоды через короткий промежуток времени.

Нейтрально-злой

Персонаж с таким мировоззрением будет требовать себе справедливой доли, и будет против выделения воды для слабых. Он примет график с неравным распределением воды, но только если он лично вскоре от этого выиграет.

Хаотично-добрый

Хаотично-добрый персонаж будет требовать, чтобы каждый, даже очень слабый, получал равную долю. Он не примет график с неравным распределением воды, если он и его любимчики не получат по нему больше воды.

Хаотично-нейтральный

Подобный персонаж будет требовать справедливой доли себе, не забивая себе голову судьбой слабых. Он не примет график с неравным распределением воды, если он лично не получит по нему больше воды.

Хаотично-злой

Хаотично-злой персонаж будет лгать, обманывать и даже убивать, чтобы заполучить всю воду себе. Он постоянно будет предлагать график с неравным распределением воды, который немедленно дает ему дополнительную воду.

Суровое отчаяние

Для данного правила, суровое отчаяние означает, что один из членов группы (как персонаж, так и НИП), умирает от обезвоживания без малейших признаков улучшения ситуации. В таком случае, DM должен делать ежедневную проверку Мудрости (сошел с ума или нет) для каждого персонажа.

Сумасшествие, вызванное лишением воды, заставляет персонажа принять на этот день хаотично-злое мировоззрение, чтобы раздобыть воду. DM'у следует проинформировать игрока о его временной смене мировоззрения – игрок должен постараться, изображая сумасшествие в стиле своего персонажа: тупой гладиатор просто вытащит свой меч и потребует воду, в то время как бард может втихаря отравить кого-то из своих товарищей, чтобы увеличить свою долю. Если игрок не желает творить подобные бесчинства, DM переводит его персонажа в НИПы, пока сумасшествие не пройдет. В основном по этой причине правило необязательно. Классовые способности, связанные с мировоззрением, утрачиваются на время сумасшествия.

Как только персонаж проходит проверку Мудрости или восстанавливает водный баланс, сумасшествие проходит.

Глава пятая: Навыки

В «Темном Солнце» как оружейные, так и неоружейные навыки в основном следуют указаниям из «Справочника Игрока». В этой главе рассматриваются исключения из типичной для игры AD&D механики.

Часто у персонажей «Темного Солнца» значения Способностей выше, чем у персонажей других миров AD&D. В результате персонажам «Темного Солнца» легче пройти проверку навыков, основанных на их Способностях. Даже в этом случае, игрокам следует помнить, что естественные 20 – это всегда провал, независимо от значения Способностей персонажей.

Оружейные навыки «Темного Солнца»

Для всех классов «Темного Солнца», кроме гладиатора, оружейные навыки и специализация применяются как обычно. Гладиаторы начинают игру с навыком каждого оружия. Кроме того, они могут специализироваться в любом количестве оружий, хватило бы ячеек. Гладиатор тратит две ячейки на специализацию в любом рукопашном или метательном оружии кроме лука, для которого требуется три ячейки. Другими словами, гладиаторы выходят за лимиты специализации, установленные для бойцов.

Например, Барлиут, гладиатор-карлик, начинает игру с четырьмя ячейками оружейных навыков. Будучи гладиатором, он уже привычен ко всему оружию, так что на это ему не надо тратить ни одной ячейки из четырех. Вместо этого, он может потратить все четыре ячейки на специализацию в двух рукопашных оружиях, или потратить три ячейки на специализацию в луке, придержав оставшуюся ячейку для позднейшей специализации.

Таким образом, гладиатор 9-го уровня может специализироваться в двух рукопашных оружиях и луке (всего семь ячеек оружейных навыков), а гладиатор 18-го уровня может специализироваться в пяти рукопашных оружиях (всего 10 ячеек). Гладиатор получает все выгоды, за каждую оружейную специализацию, не подвергаясь при этом никаким штрафам.

Новые неоружейные навыки

- ***Новые неоружейные навыки***

Навык	Ячеек	Спос.	Модификатор
ОБЩИЙ			
Торг	1	Муд	-2
Защита от жары	1	Инт	-2
Псионич. обнаружение	1	Муд	-2
Язык жестов	1	Лов	0
Поиск воды	1	Инт	0
ЖРЕЦА			
Бюрократия	1	Об	-2
Сокрытие пассов	1	Лов	-1
ВОИНА			
Оптимизация доспехов	1	Лов	-2
Импровизиров. оружие	1	Муд	-1
ВОЛШЕБНИКА			
Сокрытие пассов	1	Лов	-1

Описание новых навыков

Как и в «Справочнике Игрока», навыки даны в алфавитном порядке, с описанием и правилами по их применению в кампании.

Бюрократия: Навык бюрократии помогает персонажам в многочисленных ситуациях. Успешная проверка сокращает время предварительного заключения в городском подземелье. Она также может ускорить получение аудиенции у важного храмовника или иного чина. Навык бюрократии помогает персонажу разобраться в политической иерархии и, к кому обратиться, чтобы дело было сделано. Успешная проверка также позволяет платить на 10% меньше налоговых сборов, две успешные проверки подряд позволяют вовсе не платить данный сбор.

Помимо этих примеров применения, навык бюрократии действует бесчисленными способами, позволяющими персонажу понимать и использовать (или мешать) бюрократические системы.

Защита от жары: Персонаж с навыком защиты от жары знает, как использовать одежду и темп ходьбы, чтобы наилучшим образом переносить тяготы атасийской жары. При успешной

проверке персонаж нуждается только в половине дневной нормы воды, чтобы избежать обезвоживания. В бою навык защиты от жары позволяет персонажу в металлических доспехах сражаться лучше и дольше. Успешная проверка в каждом раунде позволяет избежать ухудшения THAC0 в этом раунде. Кроме того, когда персонаж выберет свой лимит на раунды боя, отпущенный его значением Телосложения, успешная проверка позволит ему биться еще пять раундов. Эту проверку надо делать в конце каждой пятираундовой серии, но после первого же провала персонаж рухнет от истощения.

Обезвоживание полностью объясняется в главе 14: «Время и передвижение». Эффекты от ношения в бою металлических доспехов – в главе 6: «Деньги и оснащение».

Импровизированное оружие: В «Темном Солнце» практически что угодно может использоваться (и используется) в качестве оружия. Персонаж с этим навыком бросает на Мудрость, чтобы заметить поблизости какое-нибудь пригодное оружие. Успешная проверка означает, что персонаж нашел дубинку, наносящую 1d6+1 повреждений существам размера M и меньше, или 1d3+1 большим противникам. DM может назначить модификатор облегчающий или усложняющий поиск подобного оружия: для рынка это будет +2, для пустынных пастбищ -2, а в песчаной пустыне этот навык может вообще быть неприменимым.

Оптимизация доспехов: Этот навык позволяет персонажу лучше использовать преимущества своих доспехов против конкретного противника (очень похоже на специальную способность гладиатора). Успешная проверка навыка в первом раунде любой боевой ситуации дает премиальные -1 к AC персонажа в данной ситуации. Ситуацией называется серия раундов, в которых конкретный персонаж вовлечен в бой. Как только персонаж проводит два полных раунда вне боя, ситуация заканчивается. Чтобы воспользоваться навыком оптимизации доспехов, персонаж должен носить хоть какие-то доспехи или пользоваться щитом. Премия доспехов или щита плюсуется с премией навыка оптимизации доспехов. Более того, премия навыка оптимизации плюсуется с премией специальной способности гладиатора.

Поиск воды: Даже самая истощенная пустыня даст воду тому, кто знает, как ее искать. Маленькие животные роют подземные ходы и хранят там воду, некоторые редкие растения хранят воду в корневой системой под почвой, кажущиеся безжизненными деревья иногда содержат в сердцевине влагу. Навык поиска воды можно использовать раз в день, и на него уходит один час. В это время персонаж может передвигаться лишь с половиной скорости. Успешная проверка означает, что он нашел достаточно воды, чтобы продержаться один день. Это вовсе не значит, что он нашел достаточно воды для восстановления водного баланса, но в этот день он не подвергнется обезвоживанию. Персонаж может найти достаточно воды лишь для себя – если он поделится находкой с другими, никто от этого не выиграет.

Псионическое обнаружение: Навык псионического обнаружения работает подобно метапсионическому посвящению чувство псионики, но гораздо слабее. С этим навыком персонаж «Темного Солнца» использует свою латентную псионическую способность, чтобы обнаружить поблизости затрату очков псионической силы (PSP).

Применяя этот навык, персонаж должен очистить сознание и сконцентрироваться, взяв на подготовку как минимум один полный раунд. Успешная проверка позволяет персонажу обнаружить затрату PSP на расстоянии до 50 ярдов, независимо от мешающих материальных объектов. Персонаж может поддерживать этот навык задействованным несколько раундов подряд, но в это время он не может двигаться либо совершать прочие действия. Однако, проверка навыка должна быть успешной именно в раунд затраты PSP, иначе персонаж ничего не обнаружит.

Навык псионического обнаружения сообщает персонажу только, что в пределах 50 ярдов были затрачены PSP, и ничего более. Он не может определить количество PSP, их источник, задействованные силы или посвящения, цель затраты (т.е. запускается сила или поддерживается). Этот навык не кумулятивен с прочими техниками обнаружения.

Игрок, чей персонаж обладает навыком псионического обнаружения, должен поставит DM'а в известность. Часто DM тайно проверяет навык и сообщает игроку результат.

Сокрытие пассов: Хотя заклинатели могут неразборчиво бормотать слова и прятать материальные компоненты в руках или мантиях, спрятать пассы намного труднее. Пассы любого заклинания, мага или священника, очевидны для любого, смотрящего на заклинателя. На Атасе, где наложение заклинаний иногда незаконно, способность прятать необходимые жесты становится важной. Если движения можно сокрыть, заклинание можно запустить, не привлекая внимания к заклинателю.

Персонаж, применяющий навык сокрытия пассов, должен в начале раунда уведомить DM'а о своем намерении сделать это. Затем, пока персонаж накладывает заклинание, DM тайно делает бросок. Успешная проверка означает, что любой, кто мог видеть волшебника, не опознал магическую природу его жестов. Проваленная проверка означает, что все, кто видел заклинающего волшебника, прекрасно поняли, чем являются его движения.

Торг: персонаж с этим навыком может заключить лучшую сделку, торгуясь за наличные, услуги и бартер. В случае с наличными, успешная проверка позволяет персонажу купить предмет на

10% дешевле или продать на 10% дороже первоначальной цены. При простом бартере, успешная проверка улучшает стоимость получаемого торгующимся товара на 10%. При сложном бартере, успешная проверка позволяет торгующемуся в этом раунде бартера бросать 3d6 вместо 2d6; для каждого раунда нужна отдельная проверка. (См. главу 6: «Деньги и оснащение»). В случае с услугами, успешная проверка позволяет получить за свои услуги на 10% больше. DM'у следует требовать от игроков отыгрыша торга, чтобы воспользоваться этим навыком. Простой и сложный бартер полностью объясняются в главе 6: «Деньги и оснащение».

Язык жестов: Знающие язык жестов могут общаться между собой без слов, если они видят руки друг друга. Жестикулирование – язык сам по себе, он передает идеи, которые поймет любой персонаж с навыком языка жестов, независимо от своего родного языка.

Чтобы использовать язык жестов в течении раунда, все участвующие стороны должны пройти проверку. Те, кто прошел, могут общаться между собой целую минуту, провалившиеся не смогут их понять. Когда персонаж успешно жестикулирует с НИПом, DM целую минуту свободно общается с игроком. Каждый раунд общения требует проверки. Проваленная проверка означает, что либо говорящий неверно двигал пальцами, либо слушающий невнимательно смотрел, либо что-то еще помешало разговору.

На Атасе многие пользуются языком жестов для тайного общения. В некоторых городах-государствах применение языка жестов может служить основанием для тюремного заключения. Хотя язык жестов по всему Атасу в основном одинаков, тайные общества часто используют специальные коды, чтобы нежелательные глаза не могли расшифровать нужный разговор.

- ***Пересечение групп неоружейных навыков***

Класс персонажа	**Группы навыков**
Осквернитель	Волшебника, Общие
Гладиатор	Воина, Общие
Хранитель	Волшебника, Общие
Псионицист	Псионициста, Общие
Храмовник	Жреца, Мошенника, Общие
Торговец	Мошенника, Воина, Общие

Применение существующих навыков в «Темном Солнце»

Поскольку Атас разительно отличается от других миров AD&D, применение некоторых существующих навыков может показаться неуместным. Например, навыки навигации и мореходства в мире без океанов воды будут нелепостью, персонажу, чтобы научиться им, надо быть либо безумцем, либо неестественно старым (т.е. он может помнить старый Атас). Следующий текст проясняет применение прочих подобных навыков в этом пустынном мире.

Артистические способности: Этот навык остается без изменений, более того, его полезность на Атасе намного выше. Рабы с артистическими способностями иногда вытаскиваются из грязных ям в дома знати, где их учат читать. Однако, выпав из милости, грамотные рабы не могут вернуться в ямы – их либо казнят, либо посылают на арену.

Доспешник: Нехватка металла на Атасе вынуждает доспешников обращаться к иным материалам, а именно: хитину, кости и укрепленной коже. Металлические доспехи так редко производятся, что, когда это все-таки случается, подобную задачу выполняет целая команда доспешников и кузнецов.

Кузнечное дело: Как и в случае с навыком доспешника, кузнецы выполняют те же функции, вот только вместо металла они используют прочие износостойкие материалы.

Мореходство: Этот навык изучают лишь безумцы, дураки да ископаемые старцы.

Навигация: Обычно применяемые при морских путешествиях, методы определения направления равно полезны и для караванов, пересекающих бесследные моря песка.

Оружейник: Опять-таки, навык тот же, материалы другие.

Плавание: Этот навык применяется редко, например, в упадочнических прудах знати или маленьких естественных водоемах в экзотических местах.

Религия: На Атасе никогда не развивались большие организованные религии, хотя короли-колдуны и выдают себя за богов, либо богоподобных существ, и окружают себя религиозной мистикой. На местном уровне, города и деревни обладают древним учением о загадочных существах или полубогах, но общепринятые мистические системы отсутствуют.

Рыболовство: Очевидно, рыболовство полезно лишь в немногих экзотических местах, где в прудах воды водится рыба.

Сельское хозяйство: На Атасе низкая влажность крайне облегчает хранение зерна, но она же затрудняет выращивание урожая. Этот навык подразумевает наилучшее использование земли и воды для данного урожая, и, как сохранить этот урожай в живых в сезон засухи.

Применение навыка выживания в «Темном Солнце»

Как описано в «Справочнике Игрока», каждую ячейку навыка выживания надо приписать к специфическому типу местности. Атас состоит из песчаных пустошей, каменистых скудных земель, скалистых бесплодных земель, соленых равнин, гор, джунглей и степей. Навык выживания дает персонажу шанс обнаружить пищу и воду в этой конкретной местности, правда, в минимальных количествах.

Успешная проверка позволяет персонажу найти достаточно воды, чтобы не терять очки Телосложения из-за обезвоживания. Персонаж не восстанавливает водный баланс, и он может продолжать обезвоживаться в последующие дни, если он не получит воду. Та же самая проверка позволяет персонажу раздобыть достаточно пищи, чтобы продержаться этот день.

Навык выживания помогает персонажу избежать отравления. Успешная проверка сообщает персонажу, ядовито ли растение или животное, если данный источник пищи является родным для типа местности, к которому приписан навык.

Глава шестая: Деньги и оснащение

Чтобы понять коммерцию и оснащение в «Темном Солнце», следует уяснить, что Атас – мир бедный металлам. В игровых терминах, все металлические предметы – мечи, доспехи, монеты – стоят значительно больше, чем в других мирах AD&D, вроде Кринна или Измли.

Разумеется, все города-государства Атаса чеканят монеты во славу своих королей-колдунов. Так же, некоторые независимые общины карликов и несколько зажиточных купеческих семей чеканят свою собственную монету, когда драгоценный металл доступен им. Хотя валюты и различаются (золотая монета тирской чеканки слегка тяжелее, чем квадратные золотые монеты с венцом семьи Рихариан), они все подпадают под стандартный обменный курс из «Справочника Игрока». Для Атаса 100cp (глиняков) = 10sp = 2ep = 1gp = 1/5pp.

Глиняки и кусочки

Наиболее общеупотребительная монета на Атасе – глиняк (cp). Глиняки можно сделать из самой обычной атасийской глины, тут главное – глазировка в специальные цвета и обжиг, это уменьшает риск подделки. Плавильная форма глиняка позволяет разбить его на 10 отдельных кусочков, напоминающих по форме доли пирога. Каждый «кусочек» стоит 1/10 глиняка.

Чего стоят вещи

Список оснащения из «Справочника Игрока» показывает не только, сколько стоит каждый предмет, но чего он стоит в типичных монетах игры AD&D.

На Атасе сравнительная редкость металла увеличивает стоимость металлических предметов. Сами по себе монеты также стоят больше, так что, для покупки неметаллических предметов на Атасе надо и монет меньше. Однако, металлические предметы, из-за дефицита металлических монет, стоят примерно то же число монет, что и в других мирах. Когда персонажи «Темного Солнца» что-то покупают из списка оснащения из «Справочника Игрока», применяются следующие правила:

- Все неметаллические предметы стоят один процент от указанной цены.
- Все металлические предметы стоят указанную цену.

Следовательно, маленькое каноэ (неметаллический предмет) стоит 3sp, а длинный меч (металлический предмет) стоит 15gp.

Если предмет состоит из металлических и неметаллических деталей, и металлические детали легко заменить, применяется неметаллическая цена. Например, атасийские каретники смогли разработать технологии, позволяющие построить такую же прочную колесницу, но без единой металлической детали, так что, применяется неметаллическая цена в 5gp.

Все цены, указанные в коробочном наборе «Темное Солнце» или любом другом модуле или приложении «Темного Солнца», уже пересчитаны с учетом дефицита металлов. Цены, указанные в прочих игровых продуктах AD&D, не модифицированы – вот для них эти правила конвертации и применяйте.

Монетарные системы

Общества на Атасе обмениваются товарами и услугами тремя способами: монеты, бартер и услуги.

Монеты

Сделки, когда товары или услуги приобретаются за деньги, остаются довольно обычными для Атаса, несмотря на нехватку металлов: на Атасе металлов мало, но все же они есть. Монеты – охотно принимаемое платежное средство, а, учитывая возросшую ценность монет, не так громоздки, чтобы ходить с ними.

Бартер

Бартер, это когда товар меняется на другой товар, а монеты остаются у своих хозяев. По самой своей природе, бартер – вековечный способ торговли. Персонажи «Темного Солнца» могут использовать как простой, так и сложный бартер.

Простой бартер: При простом бартере персонажи сравнивают цены меняемых товаров и уравнивают их количества, пока стоимости не станут примерно равными. Например, Киулн хочет сменять свой урожай риса на полуторный меч. На Атасе его рис стоит 2 кусочка (2/10 ср) за фунт, а желаемый им металлический полуторный меч стоит 25 gp (2500ср). Киулн должен дать оружейнику 12500 фунтов своего риса (весь свой урожай) в обмен на металлический полуторный меч. Оружейник столько не съест.

Сложный бартер: При сложном бартере бросаются многогранники, и стоимость изменяется три отдельных раунда перед окончательным обменом. Из-за своей сложности, сложный бартер лучше срабатывает с предметами от 100gp и выше. Для сложного бартера необходимо знать Обаяние участвующих сторон (обычно это персонаж и контролируемый DM'ом НИП).

В первом раунде сложного бартера каждая сторона бросает 2d6 и добавляет результат к своему Обаянию; у кого больше, тот и выиграл этот раунд. Победитель уговаривает проигравшего снизить стоимость его предмета на 10%. Если кто-то из участников решает закончить бартер, на этом он и заканчивается. Если никто не хочет заканчивать, дело продолжается во втором раунде, а затем и в третьем. Больше трех раундов сложный бартер не длится. Раз начавшись, дело дойдет до конца – никто не может пойти на попятный после объявления сложного бартера.

Если Киулн из предыдущего примера (значение Обаяния 13) хочет начать сложный бартер с оружейником (значение Обаяния 7), он может добиться лучшей, либо худшей сделки. В первом раунде Киулн выбросил 7 (+13=20), а оружейник – 10 (+7=17); Киулн выиграл раунд. Он уговорил оружейника снизить цену на 10%, так что обсуждаемый металлический полуторный меч теперь стоит 22 gp и 5 sp. Оба хотят продолжить и переходят ко второму раунду. Киулн выбросил 4 (+13=17), а оружейник – 10 (+7=17); ничья означает, что цена остается без изменений. В третьем и последнем раунде Киулн выбросил 10 (+13=23), а оружейник – 7 (+7=14); Киулн снова выиграл. Он уговорил оружейника снизить цену металлического полуторного меча до 20 gp, так что взамен он отдает лишь 10000 фунтов риса.

Услуги:

Услуги, которыми расплачивается персонаж – от чернорабочих до премированных инженеров – все имеют свою цену.

- ***Обычные расценки***

Наименование	В день	В неделю	В месяц
Военные			
Лучник/артиллерист	1 кус	1 ср	4 ср
Кавалерист, тяж	3 кус	2 ср,5 кус	1 sp
Кавалерист, лег	1 кус	1 ср	4 ср
Кавалерист, сред	2 кус	1 ср, 5 кус	6 ср
Инженер	5 ср	3 sp, 5 ср	15 sp
Пехотинец, тяж	½ куст	5 кус	2 ср
Пехотинец, иррегуляр.		1 кус	5 кус
Пехотинец, лег		2 кус	1 ср
Пехотинец, ополченец		1 кус	5 кус
Щитоносец		1 кус	5 кус
Мирные			
Чернорабочий		2 кус	1 ср
Обученный рабочий*	1 кус	1 ср	4 ср
Мастер**	3 кус	2 ср, 5 кус	1 sp

* *доступно только персонажу с навыком, относящимся к этой работе*

** *доступно только персонажу, чей класс соответствует данной работе*

Персонаж может получать плату за свои услуги другими услугами, товарами или монетами, зависит от ситуации.

Как с услугами, так и с бартером, DM должен удостовериться, что меняемые товары или услуги и впрямь необходимы или желаемы. (Пустынным кочевникам не нужны ни баржи, ни каменщики).

Начальный капитал

Все персонажи начинают игру с определенным количеством денег. Игрок тратит эти деньги на оснащение персонажа. Эта фаза кампании обычно не отыгрывается, если DM не считает процесс покупок важным для приключения.

В следующей таблице указано, с каким количеством денег каждый персонаж начинает игру, в зависимости от группы его класса. Эти цифры для персонажей 3-го уровня, персонаж, начинающий с 1-го уровня, должен поделить конечный результат на три. Персонажи, созданные в качестве запасных членов древа персонажей, тоже получают начальный капитал. Игрок может оснастить своих запасных персонажей в любое время, до того, как сделает их действующими.

- ***Начальный капитал персонажа***

Группа персонажа	Бросает
Воин	5d4 x 30 ср
Волшебник	(1d4 + 1)x30ср
Мошенник	2d6 x 30 ср
Жрец	3d6 x 30 ср
Псионицист	3d4 x 30 ср

Атасийский рынок: список товаров

Оружие

Оружие, обычно встречающееся в жестоких землях Атаса, состоит из обсидиана, кости, дерева – а иногда даже металла.

Поскольку следующее оружие легко сделать, не применяя металл, то его можно купить за 1% от цены, указанной в «Справочнике Игрока» и применять, как обычно: духовые трубки (с колючим дротиком или иглой), все луки, дубинки, все арбалеты, гарпуны, метательные и все рыцарские копья, боевые шесты, бичи, пращи (и камни для них), копья, посоховые пращи и кнуты.

Оставшееся оружие – поскольку производится из разных материалов – различается в стоимости, весе, повреждении и вероятности попасть: боевые топоры, все стрелы, все болты, кинжалы или кортики, дротики, ручные и метательные топоры, ножи, ухваты, моргенштерны, все древковое оружие, серпы, пули для пращи, все мечи, трезубцы и боевые молоты, пехотные и кавалерийские кистени, палицы, кирки. В следующей таблице указаны, в процентах, стоимость и вес оружия и модификаторы к повреждении и вероятности попасть для статистики из «Справочника Игрока».

Аркебузы на Атасе недоступны.

- ***Таблица оружейных материалов***

Материал	Стоим.	Вес	Повреждение*	Попадание**
металл	100%	100%	-	-
кость	30%	50%	-1	-1
камень/обсидиан	50%	75%	-1	-2
дерево	10%	50%	-2	-3

* *Модификатор повреждения отнимается от обычного повреждения этого оружия, с результатом не ниже единицы.*

** *не относится к метательному оружию.*

В игре и тексте, подобное оружие всегда должно упоминаться с названием материала: деревянный палаш, костяной серп, металлический кинжал, и т.д. Это не только придает вкус боевым сценам, но и помогает DM'у отслеживать, какой тип оружия применяется.

Неметаллическое оружие, со своей пониженной вероятностью попасть, во многом подобно проклятому оружию. Указывайте эту поправку к попаданию на листе игрока.

Неметаллическое оружие можно заклясть. Однако заклятие кумулятивно с модификатором попадания, т.е. для костяного кинжала с модификатором -1 и заклятием +2 итогом будет Кинжал (костяной) +1.

Поломка оружия: Обсидиановое, костяное и деревянное оружие склонно ломаться. Когда успешная атака наносит максимальное повреждение, оружие сломается с вероятностью 1 из 20, как в следующем примере:

Брут отправлен на арену с костяным боевым топором против безоружных гитов. В первом раунде Брут врубается в череп первого противника (успешная атака) и заваливает его (выбрасывает

повреждение 8 на 1d8). К несчастью, сила удара раскалывает костяную головку топора (игрок Брута выбросил 1 на 1d20, что означает поломку оружия), оставив его безоружным. Вряд ли карьера Брута на арене будет долгой.

Доспехи

В «Темном Солнце» доступны все виды доспехов, указанные в «Справочнике Игрока». Они предоставляют тот самый AC, что указан там.

Металлические доспехи в «Темном Солнце»: Два факта будто сговорились ограничить применение металлических доспехов на Атасе: сильная жара и высокая цена металла. Комплект лат стоит на Атасе 2.000 gp, что эквивалентно 200.000 gp в других мирах AD&D. Проще говоря, король-колдун может либо приобрести несколько латных комплектов, либо достроить немалую секцию к городским стенам. Подобным образом, высокая жара по всему Атасу, иссушенная поверхность делают ношение металлических доспехов делом, мягко говоря, неприятным. В любом дневном сражении персонаж, носящий металлические доспехи, добавляет один к своему THAC0 каждый раунд кроме первого, и теряет сознание, истощенный жарой, через число раундов, равное его значению Телосложения.

Альтернативные материалы: На Атасе можно сделать большую часть доспехов без металла, применяя более доступные материалы.

Щиты: Щиты в основном делают из слоев кожи, натянутых поверх деревянной или костяной рамы и укрепленных. Приемлемые щиты можно делать из хитина, подобранного с мертвых инсектоидов. Хотя на Атасе их делают из альтернативных материалов, щиты здесь привычных типов: лучника, малый, средний и полный.

Кожаный доспех: Возможно наиболее распространенный тип доспеха на Атасе. Кожаному доспеху придается форма того, кто будет его носить, затем закрепляется.

Набивной доспех: Как описано в «Справочнике Игрока», этот доспех делают из плотной ткани и ватина. Многие атасийские воины предпочитают набивной доспех, сплетенный из волос великана.

Сыромятный доспех: На Атасе сыромятный доспех обычно делается из шкуры мекиллота или браксата.

Клепаный кожаный, кольчатый, панцирь и чешуйчатый доспехи: Эти типы доспехов делают из кусочков кости или хитина.

Кольчуга, юшман, бахтерец, бронзовые латы, пластинчатый доспех, латы и тяжелые латы: Без металла эти типы доспехов не сделаешь, а посему они и дорогие, и потенциально смертельные на дневной жаре.

(Перевод названий доспехов взят из «Справочника Игрока» в переводе кендера Филигона – прим. пер.)

Новое оснащение

В населенных местах Атаса обычно доступно следующее оснащение по указанным ценам.

- ***Хозтовары***

Бочка воды (250 гал.).....1 sp
Зажигательный набор..... 2 кус

- ***Доспехи и упряжь***

Доспех для

Иникса, кожаный	35 sp	240 ф.
Иникса, хитиновый	50 sp	400 ф.
Канка, кожаный	15 sp	70 ф.
Канка, хитиновый	35 sp	120 ф.
Мекиллота, кожаный	500 sp	1000 ф.
Мекиллота, хитиновый	750 sp	1600 ф.

- ***Транспорт***

Колесница

один канк, один воин	10 Sp
два канка, два воина	25 sp
четыре канка, три воина	50 sp

Паланкин для
иникса.....1 sp
иникса, боевой.....10 sp
мекиллота .....2 sp
мекиллота, боевой.....50 sp
Фургон, открытый
1,000 ф. грузоподъемность10 ср
2,500 ф. грузоподъемность20 ср
5,000 ф. грузоподъемность30 ср
10,000 ф. грузоподъемность50 ср
Фургон, крытый
1,000 ф. грузоподъемность15 ср
2,500 ф. грузоподъемность25 ср
5,000 ф. грузоподъемность40 ср
10,000 ф. грузоподъемность60 Ср
Фургон, караван. бронир. ...100 sp

- ***Животные***

Эрдлу.....10 ср
Иникс .....10 sp
Канк
Обученный.....12 sp
Необученный .....5 sp
Мекиллот .....20 sp

- ***Оружие***

	Стоимость	Вес	Размер	Тип	Скоорость	Повреждение S-M	L
Чаткча	1 ср	½	S	S	4	1d6+2	1d4+1
Прокалыватель	4 ср	5	M	P	5	1d8	1d8
Древковое, гитка	6 ср	12	L	P/B	9	2d4	1d10
Квадракость	1 ср	4	M	P/S	7	1d4	1d3
Лезвие-на-запястье	1 sp	1	S	S	2	1d6+1	1d4+1

Описание оснащения

Хозтовары

Бочка воды: В большинстве атасийских городов вода качается из общей цистерны, содержащейся королем-колдуном и его храмовниками. Отнюдь не редкостью будет резкий рост цены на воду, особенно в засушливые периоды и при попытках храмовников содрать больше денег с потребителей.

Зажигательный набор: Огниво хоть и доступно, но на Атасе сталь в большом дефиците. Поэтому стандартный набор состоит из лука и палочек (добыча огня трением), а не огнива.

Доспехи и упряжь

Доспехи: Для различных тягловых животных Атаса используют два типа доспехов: кожаный и хитиновый. Кожаный доспех делают из твердых кожаных деталей, часто укрепленных костью или хитином, соединенных между собой полосками мягкой кожи. Кожаный доспех дает животному премиальные -1 к его AC. Хитиновый доспех делают из хитиновых пластинок инсектоидов и кости, скрепленных вместе кожей и тканью. Хитиновый доспех дает животному премиальные -2 к его AC. Два типа доспехов нельзя комбинировать.

Транспорт

Колесница: Колесница – это легкобронированный транспорт, сделанный из древесины, хитина и укрепленной кожи, предназначен для езды и сражения. Водитель колесницы должен обладать либо вторичным умением погонщика/фрахтовщика, либо навыком колесничего. Во время движения, колесничий может атаковать одноручным оружием, со штрафом -4 на все броски атаки. Остальные ездоки не подвергаются штрафу на рукопашные атаки, но получают штраф -1 к метательным атакам во время движения. Экипаж колесницы получает 50% прикрытие спереди и боков, 25% прикрытие с флангов и тыла (подробности эффектов прикрытия и укрытия в сражении см.

«Руководство Хозяина Подземелья»). Если один из запряженных канков погибает или калечится, скорость колесницы падает до 1/3 от обычной. Если вовремя не перерезать упряжь павшего животного, оно может послужить причиной аварии. Несколько смертей в упряжке животных приведут к остановке колесницы.

Паланкин: Паланкин – это рама с сиденьями, предназначенная для перевозки на спине иникса или мекиллота. Обычный паланкин состоит из легкой деревянной рамы и одного сидения для погонщика животного. При учете грузоподъемности животного, считается только вес погонщика, без веса обычного паланкина.

Боевой паланкий изготавливается из гораздо более прочных материалов, предоставляющих прикрытие для ездоков. Боевой паланкин иникса весит 150 фунтов и может вместить четырех бойцов. Конструкция боевого паланкина мекиллота более сложная, весит 1000 фунтов. Внутри двухэтажного паланкина могут ехать 16 воинов, четверо из которых могут одновременно сражаться с каждой стороны. Солдаты в боевом паланкине могут избрать 25%, 50%, 75% или 90% прикрытия и укрытия (подробности эффектов прикрытия и укрытия в сражении см. «Руководство Хозяина Подземелья»).

Любой едущий в паланкине считается отдыхающим и находящимся в тени.

Открытый фургон: Открытый фургон – это немногим более, чем деревянная коробка на четырех деревянных колесах. 1000-фунтовому фургону необходим один тягловый канк. 2500- и 5000-фунтовым фургонам необходимы упряжки из, соответственно, двух и четырех канков. 10000-фунтовому фургону нужен один мекиллот. Иниксы в фургоны не запрягаются по той простой причине, что их хвосты не позволят это сделать.

Крытый фургон: Для крытых фургонов требуются те же самые животные, что и для аналогичных по грузоподъемности открытых. Погода мало влияет на предметы, находящиеся внутри крытых фургонов. Некоторые купцы и кочевники переделывают крытые фургоны в жилища. Едущий в крытом фургоне считается отдыхающим и находящимся в тени.

Бронированный караванный фургон: Бронированный караванный фургон весит 5000 фунтов и вмещает до 35000 фунтов груза. Планировка каждого конкретного фургона может меняться от поездки к поездке. Мастеровые подгоняют внутренности для каждого путешествия, добавляя или убирая загоны для рабов, наращивая или снимая ограждение, и т.д. В общем, бронированный боевой караван может везти до 15000 фунтов товара, плюс иметь место для 50 воинов в полном вооружении, для 25 перевозимых рабов, и для горстки купцов, знати или прочих достойных путешественников. Солдаты в бронированном караванном фургоне могут избрать 25%, 50%, 75% или 90% прикрытия и укрытия (подробности эффектов прикрытия и укрытия в сражении см. «Руководство Хозяина Подземелья»).

Хотя один мекиллот может везти бронированный караванный фургон, обычно используют двоих, поскольку один может помереть, посадив фургон на мель.

Животные

Эрдлу: Эрдлу – стадное животное, выращиваемое во многих культурах Атаса. Эти большие нелетающие птицы достигают семи футов в высоту и весят около 200 фунтов. Их всеядность позволяет им кормиться где угодно, а их крепкая природа позволяет выживать в суровой местности. В зависимости от их предложения, цена на эрдлу колеблется от половинной до удвоенной. Яйца эрдлу съедобны, можно выручить 3 кусочка за штуку.

Иникс: Иникс – большая ящерица, достигающая до 16 футов в длину. Каждая может нести до 2000 фунтов. Травоядные по природе, иниксы, тем не менее, яростные бойцы, атакующие как хвостом, так и челюстями. Ездовые иниксы также обучены не сражаться оседланными, поскольку нет такого всадника, который удержался бы в седле, когда иникс лупит своим могучим хвостом.

Иникс может ходить под паланкином. Великаныши используют их как персональных скакунов. Из-за своих длиннющих хвостов, иниксы не могут вообще тянуть фургоны.

Канк: Канки служат как стадными, так и тягловыми животными. Это большие инсектоиды, 4 фута высотой и 8 футов длиной, весом около 400 фунтов. Как стадные животные, канки неприхотливы и легко ухаживаемы. Канки не разводятся на мясо, поскольку начинают гнусно вонять сразу после смерти. Вместо этого, их разводят ради медовых шариков, получающихся на их брюшках. Такой шарик может принести 4 кус.

Как ездовые животные, канки весьма эффективно транспортируют одного персонажа (кроме великанышей, те используют для этого иниксов). Канк может нести до 400 фунтов. Для ездового канка также необходимы упряжь и седло. Для канков используйте цены на лошадиную упряжь из «Справочника Игрока».

Канков можно запрягать в фургоны по одному, либо командой. Чтобы эффективно управляться с командой канков, персонажу необходимо либо вторичное умение погонщика/фрахтовщика, либо навык обращения с животными.

Мекиллот: Мекиллот – огромадная 6-тонная ящерица, используемая, как тягловое животное. Каждый может нести 8000 фунтов или тянуть за собой 40000 фунтов. Мекиллотами трудно управлять, иногда они нападают на обслугу.

Мекиллот может нести несколько паланкинов или боевой паланкин, с экипажем в несколько человек.

Оружие

Чаткча: Метательное оружие три-кринов, обычно среди степных племен. Представляет собой кристаллическое лезвие, которое можно метать на расстояние до 90 ярдов. Благодаря вращению и воздействию воздуха, при промахе возвращается к метальщику.

Гитка: Древковое оружие три-кринов с лезвиями на каждом конце. Толстое древко позволяет использовать его в качестве боевого шеста против аналогично вооруженных противников.

Прокалыватель: Оружие предназначенное для сражений на арене. Состоит из одного древка около 4 футов длиной и пары длинных заостренных лезвий, расположенных в форме «Т». Оружие может применяться как горизонтально, так и вертикально, из-за головы.

Квадракость: Оружие, состоящее из четырех одинаковых костяных трубок, связанных вместе, чтобы получился радиально симметричных жезл длиной с меч. Из-за своей легкости и плохо заостренного конца, квадракость довольно неэффективное оружие. Обычно используется на арене, когда необходимо подольше протянуть схватку.

Лезвие-на-запястье: Состоит из трех лезвий, выходящих из тяжелой наручной повязки. Лезвия выступают над тыльной стороной ладони и очень остры, в длину могут быть до 6 дюймов. Лезвие-на-запястье можно носит на одном или двух предплечьях.

Глава седьмая: Магия

Источники магической энергии на Атасе весьма отличаются от источников в прочих мирах AD&D. Атас – мир без божеств, где священники поклоняются стихийным силам как таковым. Несмотря на жестокость, казалось бы, вплавленную в его почву, Атаса – мир хрупкий, само существование магии волшебников может разорить и уничтожить способность земель поддерживать жизнь.

Жреческая магия

Жрецы «Темного Солнца» поклоняются сущностям, населяющим стихийные слои земли, воздуха, огня и воды. В кампаниях «Темного Солнца» жреческие заклинания подпадают под четыре сферы, связанные с этими стихийными слоями, и под отдельную Сферу Космоса. Последняя сфера намного обширней, хотя четыре прочих содержат преимущественно более могущественные и более специализированные заклинания. Вот так все жрецы на Атасе качают магическую энергию (энергию, благодаря которой они колдуют заклинания) из стихийных слоев.

Сфера Земли

Magical Stone – Волшебные камни (1-ый)
Dust Devil – Пыльный черт (2-ой)
Meld Into Stone – Вход в камень (3-ий)
Stone Shape – Камневорот (3-ий)
Conjure Elemental (Earth) – Вызвать стихиаль (Земли) (5-ый)
Spike Stones – Острые камни (5-ый)
Transmute Rock to Mud – Превращение камня в грязь (5-ый)
Stone Tell – Говорящий камень (6-ой)
Transmute Water to Dust – Превращение воды в пыль (6-ой)
Animate Rock – Оживление камня (7-ой)
Earthquake – Землетрясение (7-ой)
Transmute Metal to Wood – Превращение металла в дерево (7-ой)

Сфера Воздуха

Dust Devil – Пыльный черт (2-ой)
Call Lightning – Вызов молнии (3-ий)
Control Temperature, 10' Rad – Управление температурой, радиус 10 футов (4-ый)
Protection From Lightning – Защита от молний (4-ый)
Air Walk – Хождение по воздуху (5-ый)
Conjure Elemental (Air) – Вызвать стихиаль (Воздуха) (5-ый)
Control Winds – Управление ветром (5-ый)
Insect Plague – Туча насекомых (5-ый)
Plane Shift – Переход между слоями (5-ый)
Aerial Servant – Воздушный слуга (6-ой)
Weather Summoning – Заколдованная погода (6-ой)
Astral Spell – Астральное заклинание (7-ой)
Control Weather – Управление погодой (7-ой)
Wind Walk – Волшебный ветер (7-ой)

Сфера Огня

Endure Heat/Endure Cold – Выдерживание жара / Выдерживание холода (1-ый)
Faerie Fire – Волшебный свет (1-ый)
Fire Trap – Огненная ловушка (2-ой)
Flame Blade – Пламенный клинок (2-ой)
Heat Metal – Нагревание металла (2-ой)
Produce Flame – Создание пламени (2-ой)
Resist Fire/Resist Cold – Устойчивость к огню / Устойчивость к холоду (2-ой)
Flame Walk – Хождение по огню (3-ий)
Protection From Fire – Защита от огня (3-ий)
Pyrotechnics – Пиротехника (3-ий)
Produce Fire – Огонь (4-ый)
Conjure Elemental (Fire) – Вызвать стихиаль (Огня) (5-ый)
Flame Strike – Огненный удар (5-ый)
Wall of Fire – Огненная стена (5-ый)
Fire Seeds – Семена огня (6-ой)
Chariot of Sustarre – Святая колесница (7-ой)
Fire Storm – Огненная буря (7-ой)

Сфера Воды

Create Water – Сотворение воды (1-ый)
Purify Food & Drink – Очищение пищи и воды (1-ый)
Create Food & Water – Сотворение пищи и воды (3-ий)
Water Breathing – Подводное дыхание (3-ий)
Water Walk – Хождение по воде (3-ий)
Lower Water – Понижение воды (4-ый)
Reflecting Pool – Вещая вода (4-ый)
Conjure Elemental (Water) – Вызвать стихиаль (Воды) (5-ый)
Magic Font – Волшебная купель (5-ый)
Part Water – Водный путь (6-ой)
Transmute Water to Dust – Превращение воды в пыль (6-ой)

Сфера Космоса

Animal Friendship – Приручение (1-ый)
Bless – Благословение (1-ый)
Combine – Объединение (1-ый)
Command – Команда (1-ый)
Cure Light Wounds – Лечение легких ранений (1-ый)
Detect Evil – Обнаружение зла (1-ый)
Detect Magic – Обнаружение магии (1-ый)
Detect Poison – Обнаружение яда (1-ый)
Detect Snares & Pits – Обнаружение простых ловушек и ям (1-ый)
Entangle – Опутывание (1-ый)
Invisibility to Animals – Невидимость для животных (1-ый)
Invisibility to Undead – Невидимость для нежити (1-ый)
Light – Свет (1-ый)
Locate Animals or Plants – Отыскание животных или растений (1-ый)
Pass Without Trace – Проход без следа (1-ый)
Protection From Evil – Защита от зла (1-ый)

Remove Fear – Устранение страха (1-ый)
Sanctuary – Убежище (1-ый)
Shillelagh – Дубинка (1-ый)
Aid – Помощь (2-ой)
Augury – Предсказание (2-ой)
Barkskin – Дубовая кожа (2-ой)
Chant – Песнопение (2-ой)
Charm Person or Mammal – Очарование человекоподобного существа или млекопитающего (2-ой)
Detect Charm – Обнаружение чар (2-ой)
Enthral – Проповедь (2-ой)
Find Traps – Нахождение ловушек (2-ой)
Goodberry – Добряника (2-ой)
Hold Person – Удержание (2-ой)
Know Alignment – Определение мировоззрения (2-ой)
Messenger – Посыльный (2-ой)
Obscurement – Затуманивание (2-ой)
Silence, 15, Radius – Тишина, радиус 15 футов (2-ой)
Slow Poison – Замедление яда (2-ой)
Snake Charm – Очарование змей (2-ой)
Speak With Animals – Звериный язык (2-ой)
Spiritual Hammer – Священный млат (2-ой)
Trip – Подножка (2-ой)
Warp Wood – Искривление дерева (2-ой)
Withdraw – Отступление (2-ой)
Wyvern Watch – Сторожевой виверн (2-ой)
Animate Dead – Оживление мертвецов (3-ий)
Continual Light – Долговременный свет (3-ий)
Cure Blindness or Deafness – Лечение слепоты или глухоты (3-ий)
Cure Disease – Лечение болезни (3-ий)
Dispel Magic – Рассеяние магии (3-ий)
Feign Death – Притворная смерть (3-ий)
Glyph of Warding – Охранный глиф (3-ий)
Hold Animal – Удержание животных (3-ий)
Locate Object – Отыскание предмета (3-ий)
Magical Vestment – Волшебное одеяние (3-ий)
Negative Plane Protection – Защита от негативной энергии (3-ий)
Plant Growth – Бурная растительность (3-ий)
Prayer – Молитва (3-ий)
Remove Curse – Снятие проклятия (3-ий)
Remove Paralysis – Устранение парализации (3-ий)
Snare – Силок (3-ий)
Speak With Dead – Разговор с мертвыми (3-ий)
Spike Growth – Рост шипов (3-ий)
Starshine – Звездный свет (3-ий)
Summon Insects – Вызывание насекомых (3-ий)
Tree – Дерево (3-ий)
Abjure – Отвращение (4-ый)
Animal Summoning I – Вызывание животных I (4-ый)
Call Woodland Beings – Лесные жители (4-ый)
Cloak of Bravery – Покров бесстрашия (4-ый)
Cure Serious Wounds – Лечение тяжелых ранений (4-ый)
Detect Lie – Обнаружение лжи (4-ый)
Divination – Гадания (4-ый)
Free Action – Вольнодействие (4-ый)
Giant Insect – Гигантские насекомые (4-ый)
Hallucinatory Forest – Околдованная местность (4-ый)
Hold Plant – Удержание дерева (4-ый)
Imbue With Spell Ability – Волшебная сила (4-ый)
Neutralise Poison – Нейтрализация яда (4-ый)
Plant Door – Зеленые врата (4-ый)
Protection From Evil, 10' Rad – Защита от зла, радиус 10 футов (4-ый)
Repel Insects – Отпугивание насекомых (4-ый)
Speak With Plants – Язык растений (4-ый)
Spell Immunity – Защита от заклинаний (4-ый)
Sticks to Snakes – Палочки-змейки (4-ый)
Tongues – Языки (4-ый)
Animal Growth – Увеличение животных (5-ый)
Animal Summoning II – Вызывание животных II(5-ый)
Anti-Plant Shell – Защита от растений (5-ый)
Atonement – Отпущение (5-ый)
Commune – Обращение (5-ый)
Commune With Nature – Единство с природой (5-ый)
Cure Critical Wounds – Лечение критических ранений (5-ый)
Dispel Evil – Рассеяние зла (5-ый)
Moonbeam – Лунный свет (5-ый)
Pass Plant – Древесный путь (5-ый)
Quest – Задание (5-ый)
Rainbow – Радуга (5-ый)
Raise Dead – Оживление (5-ый)
True Seeing – Ясное зрение (5-ый)
Animal Summoning III – Вызывание животных III (6-ой)
Animate Object – Оживление предмета (6-ой)
Anti-Animal Shell – Защита от животных (6-ой)
Blade Barrier – Острая ограда (6-ой)
Conjure Animals – Создание животных (6-ой)
Create Tree of Life – Создать Древо жизни (6-ой)
Find the Path – Путеводная звезда (6-ой)
Heal – Исцеление (6-ой)
Heroes' Feast – Пир героев (6-ой)
Liveoak – Живое дерево (6-ой)
Speak With Monsters – Разговор с монстрами (6-ой)
Transport Via Plants – Перемещение (6-ой)
Turn Wood – Отторжение дерева (6-ой)
Wall of Thorns – Стена шипов (6-ой)
Word of Recall – Глас исхода (6-ой)
Changestaff – Сокрушительный посох (7-ой)
Confusion – Замешательство (7-ой)
Creeping Doom – Ползучий ужас(7-ой)
Exaction – Требование (7-ой)
Gate – Врата (7-ой)
Holy Word – Святое слово (7-ой)
Regenerate – Регенерация (7-ой)
Reincarnate – Реинкарнация (7-ой)
Restoration – Восстановление (7-ой)
Resurrection – Воскрешение (7-ой)
Succour – Прибежище (7-ой)
Sunray – Солнечный луч (7-ой)
Symbol – Символ (7-ой)

(Перевод заклинаний, с несколькими изменениями, взят из «Справочника Игрока» в переводе кендера Филигона, – прим. пер.)

У священников есть главный доступ к сферам стихий, которым они поклоняются, плюс малый доступ к Сфере Космоса. У храмовников есть главный доступ ко всем сферам, но они медленнее получают заклинания.

Нет никаких божеств в «Темном Солнце». Заклинания, устанавливающие какой-либо контакт с божеством, вместо этого отображают контакт с могущественным существом из стихийных слоев.

Магия волшебников

Волшебники качают магическую энергию из окрестных живых объектов и дающих жизнь стихий. Хранители колдуют заклинания в гармонии с природой, применяя свою магию так, чтобы вернуть земле взятое. Осквернителям на гармонию наплевать, они вредят земле с каждым наложенным заклинанием.

Оскверняющая

Осквернители владеют магией, не заботясь о своем умирающем мире – между прочим, именно осквернителям Атас обязан своим текущим состоянием. С каждым наложенным заклинанием осквернители выкачивают магическую энергию из жизненной силы окрестных растений, направляя ее на собственные эгоистические нужды.

На самом деле, даже короли-колдуны не самые ужасные хозяева оскверняющей магии – оскверняющая магия великого дракона столь могущественна, что уничтожает животных. Вся магия, творимая осквернителями до 20-го уровня, включая все заклинания с 1-го по 9-ый круг, уничтожает только растительную жизнь. Однако любое существо в зоне осквернения испытывает сильную боль.

Наложение оскверняющих заклинаний: Заклинания осквернителей накладываются при помощи всех необходимых вербальных, соматических и материальных компонентов. Отсутствие любого из них предотвращает успешное наложение заклинания. Дальность воздействия, продолжительность, время наложения, область воздействия и спасброски остаются без изменений.

Когда осквернитель накладывает заклинания, вокруг него образуется сфера, внутри которой вся растительность обращается в пепел. Радиус этой сферы зависит от двух вещей: изобилия местной растительности и круга колдуемого заклинания.

- ***Таблица разрушения оскверняющей магии***

	КРУГ ЗАКЛИНАНИЯ								
ТИП МЕСТНОСТИ	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Скудные земли	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Песчаные пустоши	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Бесплодные земли	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Солевые низины	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Поля булыжников	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Море Ила	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Горы	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Равнины кустарника	3	4	4	5	5	5	5	6	6
Изумрудный пояс	2	2	2	3	3	3	4	4	4
Лес	1	1	2	2	2	2	2	3	3

Число это радиус, в ярдах, вокруг осквернителя, где вся растительность обращается в пепел. Эффект мгновенный с наложением заклинания.

Обратите внимание, что эти числа изменяются при определенных ситуациях. Например, в городе грязевые ямы изобилуют растительностью не более скудных земель, в то время как сады короля-колдуна ничем не отличаются от пышного леса.

Наложение нескольких заклинаний с одного места: Если осквернитель, не меняя позиции, накладывает больше одного заклинания, радиус уничтоженной растительности расширяется вокруг него. Найдите в таблице разрушения оскверняющей магии число для заклинания самого высокого круга, и добавьте по одному ярду за каждое дополнительное заклинание. (Если самых высоких заклинаний больше одного, то процедура остается неизменной – одно главное, остальные дополнительные).

Например, осквернитель Грифиан, находясь на поросшей кустарником равнине, колдует «разящую молнию», заклинание 3-го круга. Радиус осквернения будет 4 ярда. В следующем раунде он колдует «волшебную стрелу», увеличивая пепельный радиус на один ярд, в сумме – 5. В третьем раунде Грифиан решает запустить «улучшенную иллюзию», заклинание 5-го круга. Поскольку это самое высокое заклинание, наложенное не сходя с места, зона пепла пересчитывается: 5 ярдов за заклинание 5-го круга, плюс по одному ярду за два более низких заклинания, итого радиус пепла будет 7 ярдов.

Воздействие на живых существ: Хотя внутри радиуса осквернения уничтожаются только растения, живым существам причиняется сильная боль. Любое существо в радиусе магии осквернителя подвергается немедленному штрафу на бросок инициативы, равному кругу колдуемого заклинания. Независимо от значения броска инициативы, боль никогда не бывает настолько сильной, чтобы персонаж не смог действовать в этом раунде. Штраф инициативы только откладывает выполнение действия.

Пепел: Созданный оскверняющей магией пепел бывает черным и серым, полностью лишенным жизни или дающих жизнь элементов. В течение года ничего не вырастет в пепельной зоне. Сам по себе пепел очень легок и обычно сдувается ветром, оставляя круглый безжизненный шрам на земле. Поскольку оскверняющая магия высосала все питательные вещества из почвы, то даже при сдутом пепле оскверненной зоне понадобится много лет, чтобы возродить жизнь, если это вообще произойдет.

Древа Жизни

Древо Жизни – это мощное волшебное дерево, заклятое могущественным жрецом или волшебником. Магические жизненные силы древ Жизни делают их практически вечными. Древние древа Жизни самые великие: вокруг многих одиночных древ выстроены деревни, прочие же стоят целыми рощами, тихим свидетельством великим волшебникам ушедшей эпохи. Сегодняшние жрецы и волшебники все еще создают новые древа, чтобы обогатить мир, или, в случае осквернителей, чтобы извратить их могущественные жизненные силы для своих разрушительных, злых амбиций.

По существу, древо жизни – это живой магический предмет. Оно сохраняет и направляет энергии из всех четырех стихийных слоев. Поэтому, хотя волшебники и могут создавать древа Жизни, только священники и друиды могут касаться его особых сил.

Особые силы: Любой священник или друид, связанный с древом Жизни, получает от него четыре заклинания, каждое из которых можно колдовать раз в день. Это «исцеление», «предсказание», «гадания» и «волшебная купель».

Уничтожение древа Жизни: Древо Жизни состоит из двух различных частей: физической формы и жизненной силы. Ствол, ветки, корни и листья древа Жизни образуют его физическую форму, и по природе немагичны. То, что уничтожило бы обычное дерево, уничтожит и древо Жизни (например, если его срубить или сжечь). Исключение – ни климат, ни местность не влияют на древо Жизни. Древо Жизни будет цвести посреди пустыни или на скалистой поверхности горы, несмотря на засуху, суровую погоду, естественные молнии, землетрясения и т.д.

Уничтожить жизненную силу древа намного сложнее. На любой стадии роста (даже ростка) у древа жизни 100hp (10 уровней по 10 hp каждый), и на них можно подействовать только жизнекачающей магией. Каждое из заклинаний волшебника «прикосновение вампира», «ослабление», «душеловка» и «энергетическое истощение» могут высасывать hp, а заклинания «смерть», «палец смерти», «ограниченное желание» и «гербицид» могут загасить целых три уровня конкретного древа, а «желание» и вовсе его убивает. На жизненную силу древа также можно воздействовать жреческими заклинаниями: «оживление» (и обратное ему «убийство»), «восстановление» (и обратное ему «энергетическое истощение») и «воскрешение» (и обратное ему «уничтожение»). Также нежить, атакующая с энергетическим истощением, может воздействовать на жизненную силу древа Жизни.

Оскверняющая магия также воздействует на жизненную силу древа. При наложении оскверняющей магии на расстоянии до 100 ярдов от древа Жизни, на каждый круг заклинания высасывается один уровень жизненной силы. Это предотвращает то воздействие, какое в противном случае заклинание оказало бы на окружающую растительность.

Жизненная сила древа Жизни считается полностью загашенной, если число уровней или hp станет меньше нуля. Если какое-либо из этих чисел станет ниже нуля, то жизненная сила не будет восстанавливаться. В этом случае, как жизненная сила, так и физическая форма древа умирают.

Восстановление: Физическая форма и жизненная сила древа могут восстанавливаться. Если физическая форма повреждена, либо уничтожена, она снова отрастет до полного размера. Древо отрастает со скоростью ¼ полного размера в неделю. Росток появляется за один день, вырастая в деревце за неделю. За две недели вырастает молодое дерево, за три – полноразмерное взрослое дерево. Через четыре недели древо Жизни примет свой истинный облик: древнее и мощное дерево. Независимо от того, сколько раз уничтожалась физическая форма древа, она всегдаотрастает за четыре недели.

Жизненная сила древа восстанавливается со скоростью один уровень (10 hp) в час. Она восстанавливается, даже если жизненная сила упала до нуля, но не ниже.

Древа Жизни в мире Атаса: Первоначально созданные волшебниками, чтобы бороться с разрушением природы, древа жизни ныне тяжко эксплуатируются осквернителями, которые применяют могущественные жизненные силы древ для зарядки оскверняющих заклинаний. У королей-колдунов часто есть большие сады в городах, иногда даже внутри дворцов, где рощи древ жизни содержатся и обихаживаются. Благодаря этому, осквернители могут творить свою злую магию в своих цитаделях, не вызывая геноцид в городах – отчаянное средство, чтобы удержать свои крохотные изумрудные пояса по возможности более богатыми.

Магические предметы

Применение магических предметов не вызывает оскверняющего эффекта на окружающую среду. Но создающие их осквернители причиняют немалый ущерб при изготовлении предметов.

Зелья и масла: На Атасе зелья содержатся в соках фруктов. Правила применения таких фруктов даны в главе 10: «Сокровище».

Свитки: Свитки, найденные в составе сокровища, всегда будут на папирусе и без футляра, если не указано обратное. Поэтому, эти хрупкие свитки часто не доживают до конца сражения, в котором их отвоевывают. Заклинания на свитке могут быть как волшебными, так и жреческими, как указано в «Руководстве Хозяина Подземелья»; они определяются по спискам случайных заклинаний из Приложения 1 указанной книги.

Процесс записи заклинания на свиток полностью лишает его оскверняющих или хранящих характеристик. Поэтому, заклинание, накладываемое со свитка, не вызывает оскверняющего разрушения.

Кольца, палочки, посохи жезлы и магическая всячина: Эти предметы действуют, как описано в DMG. Подобные предметы редко состоят из металла, для них чаще используются наилучшие доступные заменители.

Доспехи и щиты: Вместо таблицы из Приложения 2 DMG подставьте вот эту.

- ***Тип доспеха***

Бросок d20	Доспех
1	Панцирь
2-5	Сыромятный
6-8	Кожаный
9	Набивной
10	Кольцевой
11-12	Чешуйчатый
13-17	Щит
18	Клепанный кожаный
19	Металлический доспех – см. таблицу ниже
20	Особый

- ***Металлический доспех***

Бросок d100	Доспех
01-15	Бахтерец
16-23	Бронзовые латы
24-45	Кольчуга
46-50	Латы
51-55	Тяжелые латы
56-65	Пластинчатый
66-75	Юшман
76-99	Металлический щит
00	Особый

Магические поправки к АС определяются как обычно. Особый доспех также определяется как обычно, за исключением того, что на Атасе эльфийские кольчуги не существуют – в этом случае перебросьте.

Оружие: Все магическое оружие, найденное в составе сокровища, либо металлическое, либо имеет металлические компоненты. Неметаллическое оружие тоже можно заклясть, но магические поправки надо будет пересчитывать с учетом худшего качества использованного материала. Оружие определяется по DMG. У оружия может быть интеллект, если он будет 15 и выше, есть 25% вероятность, что у оружия будет дикий псионический талант.

Глава восьмая: Опыт

В игровом мире «Темного Солнца» для игроков доступны существенные вознаграждения опытом не только за победу над монстрами, но и за ролевое отыгрывание специальных расовых и классовых способностей. Благодаря этим вознаграждениям, игроки стимулируются лучше отыгрывать различия между расами и классами. В кампании «Темного Солнца» опыт за победу над монстрами делится обычным образом между членами группы, а персональные вознаграждения рассчитываются для каждого персонажа по следующим принципам.

Персональные классовые вознаграждения опытом

- ***Персональные классовые вознаграждения опытом***

ДЕЙСТВИЕ	ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ
Все воины:	
За HD побежденного существа	10 XP/уровень
Боец:	
Командование хоругвью в сражении или войне	50 XP/день
Строительство укреплений или боевых машин	100 XP/день
Гладиатор:	
За HD побежденного на арене существа *	10 XP/уровень
Рейнджер:	
Наложение заклинаний	50 XP/круг заклинания
Выслеживание, скрывание в тенях, бесшумная ходьба	100 XP
Использование последователей в кризисных ситуациях	100 XP
Все волшебники:	
Наложение заклинаний для победы над врагом или решения проблемы	50 XP/круг заклинания
Успешное исследование заклинания	500 XP/круг заклинания
Изготовление зелья, свитка или магического предмета	XP стоимость
Хранитель:	
Сохранение в тайне наложения заклинания	50 XP/круг заклинания
Осквернитель:	
Наложение заклинаний для короля-колдуна	25 XP/круг заклинания
Все жрецы:	
За каждое использование дарованной силы	100 XP
Наложение заклинаний	100 XP/круг заклинания
Изготовление зелья или свитка	XP стоимость
Изготовление постоянного магического предмета	XP стоимость
Священник:	
Творческое использование стихии	100 XP
Друид:	
Победа над осквернителем	200 XP/уровень
Храмовник:	
Выгода от обвинения, осуждения либо помилования свободного	150 XP
Выгода от обвинения, осуждения либо помилования дворянина	500 XP
Выгода от обвинения, осуждения либо помилования храмовника	750 XP
Способствование целям короля-колдуна	100-1,000 XP
Все мошенники:	
Успешное применение специальной способности	200 XP
Добытое сокровище	2 XP/ср стоимость
За HD побежденного существа	5 XP/уровень
Вор:	
Сокровище, добытое для покровителя**	4 XP/ср стоимость
Бард:	
Эффективное применение яда	100 XP/уровень

Психоцист:

Применение психоники для победы над врагом или решения проблемы	10 XP/PSP
Применение психоники, чтобы уклониться от сражения	15 XP/PSP
Победа над психоническим противником	100 XP/уровень или HD
Создание психонического предмета	500 XP/уровень

* Гладиаторы получают это вознаграждение только за существ, убитых без посторонней помощи. Гладиатор не получает опыта за групповое убийство. Однако, 10 XP за уровень добавляются к обычной доле за убийства, отображая растущую славу гладиатора.

** Вор добавляет эту долю XP к той, что он получает как мошенник за добытое сокровище.

Боец: Величайшие умения бойца заключаются в организованных массовых боевых действиях. Если он будет хорошо действовать в подобное время, то получит дополнительный опыт. Вознаграждения за командование последователями применимы только к критическим ситуациям – даже во время войны бойцы не получают опыта за сидение в резерве.

Гладиатор: Напряжение боев на арене обостряет чувства, испытывает мужество и возвеличивает умения гладиаторов. Поэтому вознаграждение за бой на арене добавляется к опыту, получаемому воином за победу над существом. Эта премия опыта применима только к гладиаторам.

Рейнджер: Среди воинского класса наиболее уникальные способности у рейнджеров. Вознаграждения опытом предоставляются за наложение заклинаний священника, и за применение воровских способностей. Однако вознаграждение опытом не распространяются на обыденное использование последователей – только использование их в угрожающих для жизни ситуациях дает рейнджеру опыт. DM'ам не следует вознаграждать трусливое или скаредное использование последователей.

Хранитель: Хранители получают премию опыта как обычные волшебники. Однако, при попытке сохранить в тайне наложение заклинания, успех дает хранителю дополнительную премию. Поскольку применение магии часто незаконно – или, по крайней мере, не поощряется – хранитель, пытающийся сокрыть свою магическую активность, заслуживает указанные премиальные XP.

Осквернитель: Осквернитель также получает премии, указанные для всех волшебников. Выполняя поручения короля-колдуна, осквернители получают дополнительное вознаграждение опытом за наложение заклинаний. Короли-колдуны посылают осквернителей за пределы городов, поддерживать порядок и террор; заметив же успешного чиновника, король-колдун посылает ему дополнительные подкрепления.

Священник: Силы, дарованные священнику, могут быть очень могущественны, и посему давать собственное вознаграждение. Благодаря им, священник и его группа смогут побеждать более мощных врагов и, следовательно, получать большее групповое вознаграждение опытом. Поэтому, будет справедливо не давать специального вознаграждения для священников, хватит с них и жреческих.

Однако, коли изловчится священник дарованные силы оригинально применить, дабы препятствие превозмочь с изяществом да красивостью, то DM может возжелать даровать сей бонушный опыт.

Друид: Жреческие вознаграждения в основном подходят, чтобы дать персонажам заслуженный опыт. Однако за победу над их архи-вражинами, осквернителями, друиды заслуживают классовое вознаграждение дополнительно к групповому опыту.

Храмовник: Присущее храмовником попустительство требует, чтобы они развращались на своих постах. Классовые вознаграждения, указанные специально для храмовников, вознаграждают как раз эту коррумпированность.

DM'у следует удостовериться, что персонажи-храмовники заводят врагов с каждым обвинением или осуждением. Измывательства над свободными дают незначительных или малозначительных врагов. Дворяне пользуются большим уважением, да и друзья у них влиятельнее, поэтому храмовник, обвиняющий и осуждающий представителя аристократии, может вполне обоснованно ожидать высокопоставленных врагов. Обычный конец храмовника – заказное убийство.

Аналогично, помилование может дать храмовнику ценных друзей.

Обратите внимание, что обвинение, осуждение или помилование только тогда дает храмовнику опыт, когда служит его дальнейшим целям. Помилование дворянина за взятку или покровительство, или обвинение купца, чтобы временно убрать его с дороги, дает храмовнику опыт. Просто обвинять, осуждать и миловать население от нечего делать – хотя это совершенно приемлемо для королей-колдунов – не дает храмовнику никакого опыта.

Удовлетворение короля-колдуна – это всегда выгодно для храмовника. Король-колдун дарует ему особое внимание и покровительство, что проявляется в премиальных очках опыта.

Мошенники: Обратите внимание, что мошенники все получают опыт за стоимость добытого сокровища в глиняках, а не золотых. Чтобы эта система сработала, DM'у следует пропорционально уменьшить сокровища в кампаниях «Темного Солнца» (см. главу 10: «Сокровище» и главу 6: «Деньги и оснащение»).

Вор: На службе у патрона вор обычно не может оставлять добычу себе. Однако, он получает дополнительные 4 XP за каждый добытый глиняк, доводя стоимость задания до 6 XP/ср.

Бард: Каждое применение яда дает барду премию к опыту, получаемую всеми мошенниками за успешное применение способности (200 XP). Однако барды также получают премию, исходя из уровня жертвы. Обратите внимание, что яды можно применять для разных целей: ослабить, вызвать болезнь, временно вывести из строя. Мошенникам не обязательно всегда убивать свои жертвы ядами.

Персональные расовые вознаграждения

В «Темном Солнце» хороший отыгрыш расы персонажа дает существенные вознаграждения опытом. Соответственно, плохой отыгрыш вызывает немалые штрафы, независимо от персональных классовых вознаграждений.

Все вопросы судейства качества отыгрыша полностью лежат на DM'е, поэтому он должен ознакомиться со всеми нюансами атасийских игровых рас. Игрокам следует быть внимательными и не забывать характерные черты расы своих персонажей, применяя их ко всем возможным игровым ситуациям. Необходимо следить, чтобы между DM'ом и игроками не возникало недопонимания, что помешало бы хорошему отыгрышу и воплощению уникальной природы кампаний «Темного Солнца».

- ***Персональные расовые вознаграждения***

Карлик:
Следование текущему фокусу ..... 20 XP/день
Игнорирование текущего фокуса ..... -100 XP/день
Завершение главного фокуса* ..... 5,000 XP
Эльф:
Проверка на доверие без явных последствий 20 XP
Проверка на доверие, угрожающая жизни ..... 250 XP
Отказ от транспорта, магического либо животного ..... 50 XP
Продолжительный бег ..... 10 XP/милю
Полуэльф:
Соблюдение человеческого или эльфийского обычая ..... 50 XP
Превосходство над человеком или эльфом в соблюдении их обычая ..... 250 XP
Великаныш:
Подражание обаятельному другу ..... 20 XP/день
Смена мировоззрения под влиянием ..... 50 XP
Полурослик:
Следование обычаю иной расы ..... 50 XP
Помощь другому полурослику ..... 100 XP
Мул:
Тяжелое напряжение ..... 50 XP/ 12 часов
Три-крин:
За убитое и притащенное для еды существо ..... 50 XP
За парализованное существо ..... 100 XP
За уклонение от снаряда ..... 10 XP

* Карлик считает главным фокусом только такую задачу, которую меньше чем за год не выполнишь.

Карлик: Отыгрыш карлика вращается вокруг его фокуса. Фокус персонажа-карлика следует согласовать между игроком и DM'ом. Примеры карличьих фокусов простираются от широких (типа постройка храма, защита деревни, поиск пропавшего члена семьи) до узких (типа путешествия из одного города-государства в другой, сопровождение каравана, исследование наполовину занесенных руин). Следование уместной задаче совершенно приемлемо, вот только уместность надо согласовывать в процессе приключения между игроком и DM'ом. Карлики редко резко переключают фокус до завершения дела, только перед лицом исключительных обстоятельств (типа надвигающейся войны, заказного убийства брата, драконьего нападения поблизости).

Опять-таки, эти исключительные обстоятельства необходимо согласовывать между игроком и DM'ом.

Эльф: Отыгрыш эльфа вращается округ его самополагании и отношениях с чужаками. К чужакам относятся все, кто не из этого племени – даже другие эльфы. Следовательно, эльф на Атасе отнюдь не желает завести дружбу и доверительные отношения с каждым встречным персонажем, напротив, он проверяет, стоит ли доверять чужакам, обладающими некими подозрительными признаками (само собой, подозрительными для эльфа). Эльфы также устраивают такие проверки для пытающихся подружиться с ними чужаков. Эльфийские персонажи должны

подвергать проверкам доверие и преданность когда только возможно, а не доверять им по умолчанию, просто потому, что они персонажи других игроков. Доверие эльфа заслужить нелегко.

Проверки без явных последствий включают следующие:

- доверить чужаку конфиденциальную информацию,
- оставить ценный предмет якобы плохо лежащим, но на самом деле не спускать с него глаз, чтобы увидеть – возьмет ли его чужак,
- назначить секретную встречу, чтобы удостовериться, появится ли чужак в нужном месте и в нужное время,
- попросить чужака доставить послание или предмет.

Проверки, угрожающие жизни, включают следующие:

- дать поймать себя гиту, чтобы посмотреть, попытается ли чужак помочь (это среди эльфов скудных земель),
- притвориться бессознательным после битвы, чтобы увидеть, какую помощь окажет чужак,
- потерять во время путешествия в пустыне немалую часть воды, и посмотреть, получит ли он честную долю оставшейся,
- связаться с на редкость смертоносным врагом, чтобы посмотреть, останется чужак или убежит.

Эльф также признает незапланированные доказательства доверия и преданности. Если чужак провалит проверку-другую, эльф-персонаж не будет считать его другом и проведет повторной проверки. Однако, выдержавшего серию испытаний чужака, персонаж эльф объявит другом – никаких дальнейших проверок не будет, пока друг грубо не нарушит доверие.

С учетом самополагания, эльф никогда не воспользуется животным транспортом, если только не ранен столь тяжело, чтобы бежать. Персонажи эльфы должны использовать бег, как основное средство передвижения.

Полуэльф: Полуэльф будет страстно отрицать, что для него важен поиск признания людьми либо эльфами. Простое соблюдение местного обычая человеческой либо эльфийской общины, которую он посещает, дает персонажу полуэльфу вознаграждение опытом. Обычно эти обычаи очень просты, типа распития местного эля с эльфийским вождем или участия в человеческом свадебном ритуале. Подобные возможности подворачиваются довольно часто, когда персонаж полуэльф набредает на новую человеческую или эльфийскую общину. Следовательно, вознаграждение опытом следует давать, когда полуэльф в первый раз соблюдает конкретный обычай.

В крайних случаях, местный обычай может принимать форму конкурса или состязания. Если персонаж полуэльф сможет принять участие и выступит лучше, чем любой из участвующих людей или эльфов, он получит указанное вознаграждение опытом. Если он выступит лучше всех участников – людей или эльфов – он получит двойное вознаграждение. Примеры подобных состязаний: стрельба из лука, псионические игры, артистические соревнования и обучение животных.

Выигрыш подобного полуэльфийского вознаграждения потребует чертовски хорошего отыгрыша. И если игрок старается, его следует вознаградить.

Великаныш: Подражание образу жизни прочих дает цель великанышу. В качестве персонажа великанышу следует разыскать наиболее обаятельного члена группы и имитировать его расовые и классовые обычаи. Когда он поступает подобным образом, то получает премию к опыту.

Иногда особо обаятельный НИП может привлечь внимание персонажа великаныша. Персонаж великаныш может, на время, даже переменить сторону в приключении, получая в этот период свою премию к опыту.

Когда персонаж великаныш меняет свое мировоззрение, согласно влияниям, которым он подвергается во время кампании, DM'у следует дать ему указанную премию к опыту. Эту премию можно получать всякий раз, когда великаныш уместно меняет мировоззрение и отыгрывает эту смену соответственно, но не чаще раза в день.

Полурослик: Любопытство и непредвзятость требуют от полурослико экспериментировать с обычаями прочих рас. Как только дается возможность для этого, не важно, сколь этот обычай тривиален, полурослик получает премию к опыту. Премии выдаются за все, от пития с караван-баши церемониальной чаши за удачу, до охоты с эльфийскими воинами на диких эрдлу. За каждый соблюденный обычай, DM'у следует даровать вознаграждение лишь единожды, сколько бы ни было повторов.

Долг чести для полурослика помочь сораснику в случае необходимости. Это вознаграждение следует вручать, когда для помогающего есть опасность ранения или гибели.

Мул: Способность мула к тяжелым напряжениям в течении длительного времени может принести ему вознаграждение опытом. Указанное вознаграждение заслуживается за каждые 12 часов, после первых 12, тяжелого напряжения (типа несения раненного товарища, стояние на часах и т.д.). Обратите внимание, напряжение должно быть необходимо для приключения, каковой вопрос рассматривается DM'ом.

Три-крин: Ужасающи природой данные боевые способности три-крина, и не следует их пересматривать в угоду человеческой тактике. Игрок, чей три-крин применяет природные боевые способности, получит указанные вознаграждения. Но опять-таки, обстоятельства должны иметь отношения к приключению, чтобы обеспечить вознаграждение.

Каждое существо убитое и притащенное в лагерь или гнездо в качестве провианта, также обеспечивает вознаграждение опытом. Правда на размер вознаграждения HD или крутизна существа не влияют.

Глава девятая: Сражение

Атас – жестокий мир: кто хочет выжить, должен сражаться, и лишь тот, кто сражается хорошо выживет. Персонажи будут сражаться с монстром-одиночкой в безлюдных морях песка, с безупречно сверкающим гладиатором на ревущей арене, или с легионом военнослужащих в полномасштабной войне.

Сражения на арене

В каждом крупном городе на Атасе есть арена для гладиаторских игрищ. Эти игрища служат королям-колдунам для развлечения рабов и знати, и для варварских судов и казней сражением. Жизнь на Атасе не стоит и глиняка, и чемпионы арен становятся героями фольклора на века.

С равным успехом персонажи могут оказаться на арене в качестве пленников либо гладиаторов. Успех может означать много чего хорошего, провал неминуемо означает смерть. Более мощные персонажи могут стать чемпионами или сами владеть целыми загонами гладиаторов.

Обычаи каждой арены уникальны, но можно вывести несколько общих правил, пронаблюдав за многочисленными схватками и пообщавшись с рабами, прибирающими на аренах.

Игры: Профильное зрелище на всех аренах. Рабы-гладиаторы стравливаются друг с другом или неистовыми зверями. Биться об заклад на этих играх – это спорт королей-колдунов, знати, купцов, да и крестьян.

Концерт: Концерт подразумевает очень простые сражения, когда неопытные гладиаторы или заключенные сходятся в битве на смерть. У воинов концерта никогда нет ни толкового оружия, ни толковых доспехов. Борцы, хорошо проявившие себя в концерте, иногда повышаются до участия в более престижных боях, или продаются другому дому. Иногда король-колдун, как хозяин игр, пользуется концертом просто, чтобы казнить. Концерты разогревают аппетит зрителей перед более искусными играми.

Матч злости: Часто бившиеся ранее и выжившие гладиаторы призываются для повторного боя. Ставки на матчах злости особо высоки. Чаще всего, матчи злости не ведутся до смерти, только до серьезного ранения, чтобы борцы могли биться снова.

Суд сражением: Многие люди, обвиненные королем-колдуном или его храмовниками, получают право на суд сражением. К несчастью для обвиняемых, король-колдун выбирает с кем им биться, выставляя против них своих лучших гладиаторов. Смерть равносильна признанию вины. Победитель получает свободу, но чаще обвиняется и сажается в тюрьму повторно, если не бежит из города.

Парные бои: Во многих загонах есть пары гладиаторов, сражающихся бок о бок. Пары тренируются вместе и подбираются с таким расчетом, чтобы дополнять умения друг друга.

Сражения с животными: Гладиаторов и заключенных часто посылают на арену против свирепых животных. Короли-колдуны спонсирует экспедиции по отлову диких зверей, или покупают их у караванов, заходящих в их города. Толпе подобные кровавые зрелища доставляют особое удовольствие.

Экзамен на чемпиона: Часто чемпионский экзамен становится кульминацией дневных гладиаторских игр. Для прохождения серии необычных испытаний отбирается популярный и мощный гладиатор. Это может быть чем-то простым, вроде одновременного боя с несколькими полулюдьми или зверями, или чем-то более утонченным, вроде магических или псионических противников в лабиринте, построенном специально для этого.

Продвинутые игры: Во многих городах проводятся командные игры, популярные у местной аудитории, но бессмысленные для пришлых. Сложные и смертельные правила задействуют одновременно дюжины гладиаторов.

Загоны: Большинство дворянских и купеческих домов владеют загонами рабов. Эти рабы сражаются как друг против друга, так и против поставляемых королем-колдуном гладиаторов, преступников, диких зверей и разумных животных.

Типичные рабские загоны насчитывают от 10 до 100 потенциальных борцов для арены. Спонсирующий дворянский дом предоставляет рабам соответствующий стол, одежду и кров – дворяне хотят, чтобы их вложения окупались, поэтому у гладиаторских рабов очень редко нет чего-то жизненно необходимого. Рабы тренируются по 12 часов, буквально каждый день, во внутренних дворах поместий знати, под присмотром вооруженной охраны и своих инструкторов.

Перед тем, как принять участие в своем первом матче, каждый раб в загоне проходит минимальную тренировку в сражении с оружием и без. Показавшие свою перспективность (и пережившие опасные ранние дни своей карьеры) тренируются дальше, специализируясь в техниках боя. Тренировки делают упор на умелый бой без оружия, умение сносить боль, и специализацию в

оружии арены, вроде трезубца, квадракости и сети. Рабы, выжившие в нескольких матчах и прошедшие эту дальнейшую тренировку, считаются гладиаторами (обычно уровня 1го-4го) – ядром воинов арен.

В каждом загоне есть свой чемпион, а то и несколько. Чемпион – это гладиатор 5го-20го уровня, самый опытный воин в загоне. Внутри одного и того же загона обычно не допускаются схватки между чемпионами – один загон не устраивает матчей между двумя своими жителями, как бы сильна не была вражда между ними. Чемпион загона хорошо выступил во всех описанных выше типах матчей и привлек внимание всех прочих дворянских домов.

Битье об заклад: Во время игр ставки пари среди зрителей неистовствуют. Дворянские дома и сам король-колдун покрывают все ставки против своих собственных гладиаторов, устанавливая соотношения исходя из того, о каком гладиаторе идет речь, и количества ставок с каждой стороны. Очень часто богатые бросают друг другу вызов с помощью огромных ставок, надеясь уничтожить другой благородный дом исходом одного боя.

Когда игровые персонажи хотят сделать ставки на гладиаторских играх, DM может отыграть это двумя способами. Если все игроки согласны, они могут делать броски за гладиаторов, на которых поставили, и разыгрывать все матчи самостоятельно. В противном случае, DM определяет исход случайным образом. Соотношения в каждом отдельном бою могут быть различными, но игровой персонаж крайне редко может увеличить свою первоначальную ставку больше, чем в два-три раза.

Торговля гладиаторами: Гладиаторами часто торгуют или продают их другим домам. Само собой, что в гладиаторских ямах буйствуют хитрости и интриги. Можно послать в один из домов барда, отравить и ослабить чемпиона этого дома, чтобы потом купить его по дешевке. Также будет немудрым отказать королю-колдуну в покупке гладиатора, и неважно, как мало он предлагает.

Битва с нежитью в Темном Солнце

На Атасе нежить – это все те же мертвецы, неким образом оживленные, чтобы действовать среди живущих. В мире кампании «Темного Солнца» нежить бывает двух видов: безмозглая и обладающая свободной волей.

Безмозглая нежить – это трупы либо останки в виде скелетов, оживленные неким персонажем или существом для своих собственных целей. При столкновениях скелеты и зомби всегда считаются безмозглыми, контролируемыми своими оживителями. Скелеты и зомби никогда не обладают свободной волей. Монстры-нежить, созданные заклинанием «оживить мертвеца» всегда являются безмозглыми.

Вольной нежитью обычно являются очень могущественные существа, наделенные большим интеллектом и амбициями. Каждая вольная нежить в «Темном Солнце» уникальна – у каждой своя собственная причина существовать, и свой собственный набор сил и слабостей. На Атасе нет гулей, теней, wight'ов, бледняков (ghast), посланцев смерти, мумий, призраков, вампиров, привидений или кощеев (lich), хотя персонажи могут столкнуться с множеством монстров, весьма на них похожих. Борьба и победа над вольной нежитью в «Темном Солнце» всегда интересна и вызывающа – могущественная нежить Атаса ломает все привычные шаблоны.

Довольно часто у вольной нежити есть прихвостни – либо живые существа, либо безмозглая нежить, оживленная хозяином. Нередко могущественная нежить Атаса действует нераскрытой среди живущих, и некоторые даже стали могучими союзниками самих королей-колдунов.

Изгнание и контролирование нежити

Атасийские священники выкачивают силы для наложения своих заклинаний из стихийных слоев земли, воздуха, огня и воды. Также они могут дотрагиваться до Позитивного Материального Слоя для прорицания, прочей информации и способности прогонять неживые существа. Храмовники качают свои магические силы через своих королей-колдунов, которые, в свою очередь, качают из Негативного Материального Слоя, поэтому храмовники не могут прогонять нежить, но могут ее контролировать. У друидов нет власти над нежитью.

Прогнать нежить: На Атасе священник, желающий прогнать нежить, должен противопоставить существу силу своего стихийного слоя. Например священник земли должен бросить в стороны нежити грязь или пыль, но совсем не обязательно попадать по ней, так что в бросках атаки нет никакой необходимости. Священник воды должен плеснуть водой на нежить, а священник огня должен бросить пепел или протянуть горящий предмет. Одним из великих преимуществ, дарованных священнику воздуха, является способность прогонять нежить дыханием. Когда персонаж противопоставит стихию нежити, он делает обычный бросок на изгнание. Вольная нежить прогоняется согласно своей относительной силе, измеряемой только по их HD.

Прогнанная нежить удирает, как описано в «Справочнике Игрока». Развеянная нежить зрелищно превозмогается стихией: удушается землей, обугливается и сжигается огнем,

растворяется водой или сплющивается под ураганным ветром. Эти стихийные катастрофы происходят лишь развеиваемой нежитью.

Командование нежитью: Храмовники, волшебники, использующие некромантию, и короли-колдуны могут командовать нежитью по правилам «Злых Жрецов и нежити» из «Справочника Игрока».

Смерть персонажа

«Темное солнце» является особо опасным местом, где смерть персонажа нередка и, временами, тошнотворна. Некоторым смягчением высокого уровня смертности персонажей служит древо персонажей – павший персонаж немедленно замещается другим персонажем подобного уровня, с которым игрок уже знаком. Но все равно, смертоносен мир Атаса, и персонажи, особенно на низких уровнях, могут гибнуть слишком часто. Поэтому в кампании «Темного Солнца» DM'у следует использовать дополнительное правило «парения у врат смерти» (так называемое правило «минус 10»).

Парение у врат смерти (дополнительное правило)

DM'ы могут обнаружить, что их кампания «Темного Солнца» становится слишком смертоносной – уж больно много персонажей погибает. Если это происходит, можно разрешить персонажам оставаться в живых небольшое время даже после того, как значение их hp достигнет или пройдет отметку 0.

С этим правилом персонаж может оставаться в живых пока значение его hp не станет -10. Хотя, как только значение hp достигнет 0, персонаж падает на землю, потеряв сознание. Затем, он автоматически теряет по 1 hp каждый раунд. Начиная с этого момента, его выживание зависит от быстроты соображения его компаньонов. Если они доберутся до персонажа раньше, чем значение его hp станет -10, и потратят минимум один раунд, ухаживая за его ранами (например, останавливая поток крови), то персонаж не умрет немедленно.

Если просто перевязать его раны, то раненный персонаж перестанет терять 1 hp каждый раунд, но получить ничего не получит. Он останется без сознания, уязвимый для дальнейших атак.

Если на него была наложена некая разновидность заклинания «лечения», персонаж немедленно восстанавливается до 1 hp – но не больше. Последующие «лечения» не дадут персонажу ничего до тех пор, пока он не отдохнет минимум один день. До того времени он слаб и хлипок, неспособен сражаться и едва способен двигаться. Он должен часто останавливаться на отдых, не может накладывать заклинания (присмертный шок стер их из его сознания), и, в общем, он сконфужен и его лихорадит. Он способен только двигаться и поддерживать не очень связные диалоги.

Если на персонажа наложено заклинание «исцелить» (heal), его hp восстанавливаются, как положено для этого заклинания, также восстанавливается жизненность и смышленость. Однако любые заклинания, которые он мог знать, все равно стираются из его памяти. (Даже это могущественное заклинание не отменяет шока от переживания смерти).

Ведение войн

Кровь тысяч завоевательных кампаний испятнала красным пески Атаса. Войны велись за пищу, воду, территорию и меньшее. Короли-колдуны натравливали друг на друга армии рабов, с удовольствием в хладном сердце наблюдая, как сотни встречают свою гибель, чаще всего ради пари, а то и вовсе, удовольствия от спектакля. Атас – это жестокий мир, где рука дипломатии несет меч или чаткчу.

Персонажей, рано или поздно, призовут сражаться на войне, в качестве либо солдат, либо командующих армиями.

Поскольку персонажам придется иметь дело с многочисленными войсками, ведя войны ради защиты или захвата в мире кампании «Темного Солнца», для этих войн DM'у следует ввести правила миниатюр BATTLESYSTEM. Применение BATTLESYSTEM заберет исходы важных битв из рук DM'а и положит их на поверхность стола – туда, где им самое место.

Последователи

Хотя бойцы и гладиаторы автоматически обретают последователей, когда достигают высоких уровней, любой персонаж, не зависимо от класса или расы, может оказаться во главе армии сброда-последователей. Политическое счастье персонажей «Темного солнца» может резко меняться: война может собирать в одном месте огромные силы, что дает персонажу силу воздействовать на большие населения и области Атаса.

Последователи воина почти никогда не приходят в полном оснащении. Гораздо чаще они присоединяются к воину, имея на себе лишь одежду. Но в основном у них есть сильный мотив следовать за воином, и они будут сражаться за него независимо от предоставленного оснащения. Очевидно, что воин захочет дать своим последователям оружие и доспехи, и присмотрит, чтобы их хорошо кормили и размещали, чтобы последователи были в превосходном боевом состоянии – но обстоятельства и финансы позволяют это далеко не всегда.

Смешанные доспехи

Персонажи «Темного Солнца» редко (если вообще) носят полный комплект металлических доспехов. Причины многочисленны, но сводятся к двум первичным – подавляющей жаре атасийского солнца и редкости металла. Однако нет ничего необычного, если персонаж, по крайней мере, слепленный из геройского теста, носит подобранные там и сям части доспехов.

Следовательно, определение правильного AC для носящего смешанные доспехи может быть очень важным. Каждый тип детали доспеха имеет свой собственный модификатор AC. Когда деталь доспеха надета, для определения действующего AC, этот модификатор вычитается из базового AC персонажа (обычно 10). Так, персонаж, исследующий какие-то древние руины, найдя старую, побитую кирасу от комплекта тяжелых лат, сможет нацепить ее, уменьшив свой AC на 4.

Для защиты отдельной части тела нельзя надеть больше чем одну деталь доспехов. Таким образом, для персонажа невозможно надеть две кирасы и заявить двойную премию к своему AC. Ниже дана таблица, показывающая премию AC для каждой конкретной детали доспехов.

Важные примечания

Хотя смешанные доспехи легче, чем полный комплект, они все равно могут быть довольно тяжелыми и обременительными. Кирасы весят половину от веса полного комплекта своего типа, а деталь для каждой руки или ноги весит одну восьмую от веса первоначального комплекта.

Также, персонажи, носящие смешанные металлические доспехи, подвергаются изнуряющему воздействию жаркого климата Атаса. Персонаж с доспехами больше чем на двух конечностях, или носящий кирасу, подвержен полному эффекту необузданной жары «Темного Солнца».

- ***Премия AC по типу детали***

Тип доспеха	Полный комплект	Кираса	Две руки	Одна рука	Две ноги	Одна нога
Бахтерец	6	3	2	1	1	0
Панцирь	4	2	1	0	1	0
Бронзовые латы	6	3	2	1	1	0
Кольчуга	5	2	2	1	1	0
Латы	8	4	2	1	2	1
Тяжелые латы	9	4	3	1	2	1
Сыромятный доспех	4	2	1	0	1	0
Кожаный доспех	2	1	1	0	0	0
Набивной доспех	2	1	1	0	0	0
Пластинчатый доспех	7	3	2	1	2	1
Кольчатый доспех	3	1	1	0	1	0
Чешуйчатый доспех	4	2	1	0	1	0
Юшман	6	3	2	1	1	0
Клепанный кожаный	3	1	1	0	1	0

Глава десятая: Сокровище

Типы сокровищ «Темного Солнца»

Поскольку Атас – мир, бедный металлом, приведенные в «Руководстве Хозяина Подземелья» таблицы сокровищ для монет не подходят. DM'у следует применять следующие таблицы для всех столкновений «Темного Солнца».

- ***Сокровища в логове***

Тип	Кусочки	Глиняки	Сребреники	Золотые	Каменьев	Магич. предмет
A	30% 200-2,000	40% 100-2,000	35% 10-100	25% 10-100	60% 10-40	30% Любой
B	25% 400-4,000	25% 100-1,000	25% 10-100	30% 5-50	30% 1-8	10% Доспех, оружие
C	- -	15% 100-600	20% 10-60	- -	25% 1-6	10% Любые 2
D	15% 1,000-10,000	50% 1,000-3,000	15% 100-600	10% 100-400	30% 1-10	зелье 15% Любые 2 + 1
E	25% 2,000-12,000	25% 1,000-4,000	25% 300-1,800	30% 200-1,200	15% 1-12	свиток 25% любые 3+1
F	10% 3,000-18,000	30% 1,000-4,000	10% 300-1,200	10% 100-400	35% 2-20	оружия 30% Любые 5 кроме
G	- -	40% 1,000-8,000	20% 300-1,800	10% 10-40	45% 3-18	35% Любые 5
H	35% 1.000-10,000	30% 1,000-6,000	30% 200-1,200	15% 20-120	60% 3-30	15% Любой
I	- -	- -	30% 100-600	10% 10-100	65% 2-12	15% Любой 1

- ***Сокровища личные и в маленьких логовах***

Type	Кусочки	Глиняки	Сребреники	Золотые	Каменья	Магич. предметы
J	2-12	-	-	-	-	-
K	-	2-12	-	-	-	-
L	-	-	-	2-8	-	-
M	-	-	1-6	-	-	-
N	-	-	-	1-4	-	-
O	10-30	10-20	-	-	-	-
P	-	10-40	-	1-10	-	-
Q	-	-	-	-	1-6	-
R	-	-	2-16	10-40	3-18	-
S	-	-	-	-	-	1-8 зелий
T	-	-	-	-	-	1-4 свитков
U	- -	- -	- -	- -	90% 3-24	70% Любой 1
V	-	-	-	-	-	Любые 2
W	- -	- -	50% 4-24	25% 1-6	70% 2-20	60% Любые 2
X	-	-	-	-	-	Любые 2 зелья
Y	-	-	200-800	-	-	-
Z	50% 100-300	50% 100-400	50% 100-600	60% 100-400	75% 1-10	50% Любые 3

Монеты

Раз уж на Атасе металлические монеты дороже, то и встречаются в логовах они реже. Частота и количество монет в этих сокровищах меньше, чем привычная для большинства искателей приключений в прочих кампаниях AD&D.

На Атасе нет платиновых и электриновых монет регулярной чеканки. Эти металлы изредка находят в малых количествах, но не достаточных, чтобы был смысл включать их в таблицу. Клады платиновых или электриновых монет будут специальными сокровищами, размещаемыми DM'ом.

Кусочек – это одна из десяти долек глиняка. В кладах они могут быть, а могут и не быть полностью разломанными на отдельные кусочки. Можно найти и целые, и частично разломанные глиняки.

Глиняк, сребреник и золотой весят 1/50 фунта. 500 кусочков весят 1 фунт.

Каменья

Там, где металлы редки, каменья становятся более частым средством обмена. На Атасе каменья довольно обычны, что не мешает им быть довольно ценными.

- ***Таблица каменьев***

Бросок d100	Базовая стоим.	Класс
01-25	15 cp	Декоративный
26-50	75 cp	Полудрагоценный
51-70	15 sp	Самоцвет
71-90	75 sp	Драгоценный
91-99	15 gp	Прелестный
00	75 gp	Сокровищный

Разновидности каменьев и описания отдельных камней из DMG также применимы и к каменьям «Темного Солнца».

Предметы искусства

На Атасе искусство не является обычной частью сокровищ в логовах. Подобные клады должны специально размещаться DM'ом. Таблица предметов искусства из DMG подходит для определения цены подобных предметов, правда вместо золотых используются глиняки. Также предметы из стали представляют собой немалое сокровище.

Магические предметы

Природа магических предметов, которые можно обнаружить в кампаниях «Темного Солнца», описана в главе 7: «Магия». Если частью сокровища в логове будут магические предмета, то для определения общей категории каждого предмета подойдет таблица 88: «Магические предметы» из DMG. Последующие броски по подтаблицам укажут разновидность специфических предметов, хотя DM может обнаружить, что некоторые наименования звучат анахронично для кампаний «Темного Солнца». Например, «рукавицы силы великана-людоеда» будут весьма полезны на Атасе, вот только великаны-людоеды там не сохранились. Похожая проблема будет с различными предметами силы великана, поскольку кампании «Темного Солнца» не используют традиционный пантеон великанов.

Если DM выбросит случайное магическое сокровище с неподходящим названием, он должен либо заменить название, либо, что еще лучше, не говорить игрокам вообще, как называется этот предмет. Второй вариант сделает игроков осторожными с их недавно найденными магическими предметами. Игроки будут аккуратно исследовать их силы, которые, будь известно официальное название, можно было бы узнать благодаря годам игры.

Прочие магические предметы из DMG анахроничны не только по названию. Очевидно, что не стоит упоминать в названии магических предметов гуманоидов, не являющихся родными для «Темного Солнца».

И последняя группа предметов настолько противоречит окружающей среде Атаса, что они либо не существуют, либо изменены: «зелье контроля над драконом», «свиток защиты от драконьего дыхания», «мешок трюков», «вечно полный кошель Бакнарда», «графин бесконечной воды», «подковы» (все), «каменная лошадь», «молот +3, карличий метатель», «эльфийская кольчуга» и любой предмет, относящийся к водным делам или ликантропам.

Чтобы подходит к кампаниям «Темного Солнца», были изменены следующие предметы:

Зелье контроля над великаном: Действует на любого великана.

Зелье великанской силы: Для кампании «Темного Солнца» именные эквиваленты силы не годятся, хотя все указанные выгоды остаются прежними.

Зелье контроля над нежитью: Просто бросьте 1d10 – результат это максимальное количество HD нежити, которое может контролировать зелье.

Жезл воскрешения: Расход зарядов – гладиатор 2, храмовник 2, психоницист 4, великаныш 6, три-крин 2 и мул 2.

Сапоги разных следов: Замените указанные следы животными из «Темного Солнца».

Молитвенная свеча: Вместо взывания к пантеонам богов, эти свечи призывают духов земель или стихийных слоев.

Колода иллюзий: Хотя многие из перечисленных в ней существ чужды Атасу, это не влияет на иллюзии.

Фигурки чудесной силы: Оставьте «эбеновую муху» и «золотого льва». Персонажи не найдут на Атасе прочих фигурок.

Ожерелье с четками: «Бусина вызывания» будут призывать могущественное существо из стихийных слоев.

Зелья

На Атасе зелья идут в форме магических фруктов и ягод. Сок фрукта содержит магические свойства зелья, и чтобы высвободить его магический эффект, надо съесть фрукт. В «Темном Солнце» зелья никогда не появляются в виде жидкостей во флаконах или фиалах. Любой сочный фрукт или ягоду можно зачаровать в зелье. Поскольку именно сок содержит зелье, нельзя зачаровывать сухие фрукты, типа фиников. Тип фрукта, выбранного на роль зелья, ни на что не влияет, любой фрукт может быть любым зельем. Любое зелье, указанное в «Таблице 89: Зелья и масла» в «Руководстве Хозяина Подземелья», может быть зачаровано во фрукте. На Атасе возможны попеременные ссылки на зелья или фрукты (зелье великанской силы это то же самое, что и фрукт великанской силы).

Там, где нормальные фрукты остаются спелыми на несколько дней или недель, перед тем, как начать гнить, период спелости фруктозелий гораздо больше. После зачарования в зелье, фрукт остается спелым 99 лет. Спустя это время чары спадают, и фрукт гниет как обычно.

После того, как кожура фрукта будет пробита, его необходимо съесть за один ход, или магия зелья будет утрачена. Чтобы зелье подействовало, необходимо съесть целый фрукт. Это займет полный раунд. Фрукты, зачарованные в масла надо раздавить, чтобы сок стек по пользователю, что займет два раунда.

Фруктозелья нельзя распознать по вкусу. Заклинание «обнаружить магию» опознает, что фрукт или дерево является магическим, но только «распознать» или подобная магия дает точную идентификацию.

Фруктозелья можно комбинировать. Разные фруктозелья, съеденные последовательно, все окажут свое воздействие на едока. Продолжительность действия фруктозелья – 4+1d4 ходов, если в описании не указано иное.

Фрукты можно зачаровать в зелья одним из двух способов: магическим и ботаническим зачарованием.

Магическое зачарование: Любой волшебник, священник или друид может зачаровать обычные фрукты в зелья. Магическое зачарование происходит согласно описанию в разделе «Зелья» десятой главы DMG.

Ботаническое зачарование: Волшебным зачарованием может воспользоваться любой волшебник, рейнджер, священник или друид. Ботаническим зачарованием называется процесс, когда из одного зачарованного фрукта выращивают много. Первоначальное фруктозелье высаживается неиспользованным. Из этого семени очень скоро вырастет магическое дерево, став полноразмерным фруктовым деревом через 1d6 недель. Когда дерево вырастет, бросается d6: 1 или 2 означает, что на дереве появится 2 новых фруктозелья того же типа, 3-5 означает появление одного нового фруктозелья того же типа, 6 означает, что фруктозелий на дереве не будет. Независимо от того, сколько немагических фруктов будет на дереве, фруктозелий на нем будет максимум два. После того, как их сорвут, никаких дополнительных фруктозелий на этом дереве не будет.

Если на магическое дерево будет наложено заклинание «постоянства», оно будет продолжать плодоносить фруктозельями. Когда фруктозелье будет сорвано, новое вырастет через 1d6 дней. Подобное дерево будет жить минимум 99 лет, если его не уничтожат.

Ботаническое зачарование содержит долю риска. За деревом надо ухаживать, поливать и подрезать каждый день, пока оно растет. Любое рзкое изменение погоды, типа засухи или заморозка, погубит дерево, и никаких плодов не будет. Любое применение оскверняющей магии возле дерева убьет его, а любое фруктозелье на нем станет бесполезным. И даже если все пойдет хорошо, дерево может все равно не принести фруктозелий.

Новые магические предметы

Эти новые магические предметы можно найти среди сокровищ в логовах в «Темном Солнце». Поскольку они не приводятся в подтаблицах DMG, DM может пожелать создать новые таблицы или использовать эти предметы, когда выбросит «на выбор DM'а».

Амулет психических помех
XP ценность: 5,000

Этот предмет глушит психические способности носящего, из-за чего тот не может делать проверки психических сил. Это устройство создает магическое поле вокруг сознания носящего, которое не уничтожает его PSP, но создает им помехи таким образом, что их нельзя вызвать для проверок сил. Амулет не вызывает помех для способности носящего восстанавливать PSP. Лишь тот, кто поместит амулет на чью-либо шею, может снять его – если надеть его на себя, то его можно будет легко снять, но если его надеть на другого, тот не сможет снять амулет без заклинания «снять проклятие» или «желание».

Масло легкого падения
XP ценность: 700

Раздавив этот фрукт и втерев сок в ступни, персонаж получает все способности заклинания волшебника «легкое падение», но продолжительностью ровно 10 часов. Помимо своей обычной одежды и оружия персонаж может нести до 250 фунтов оснащения. «Масла легкого падения» чаще всего используются, чтобы путешествовать по Морю Ила – человек, легкий как перышко, может легко скользить по поверхности ила и идти со своей нормальной скоростью. Если применить масло несколько раз, персонаж сможет даже пересечь устье Моря Ила, или даже достичь с берега одного из многочисленных островов.

Кольцо жизни
XP ценность: 500

Этот предмет защищает носящего от эффектов магии осквернения. Надев его, персонаж, находящийся в области разрушения оскверняющего заклинания, получает иммунитет к потере очков инициативы. Кольцо жизни также дарует носящему восстанавливающие силы, как будто бы он полноценно отдохнул в постели; носящий естественно излечивает 3 hp в день. Но кольцо жизни не защитит носящего от оскверняющей магии дракона.

Жезл лозоходца
XP ценность: 3,500

Этот предмет представляет из себя маленькую Y-образную палочку, которую надо держать в обоих руках. Каждый раз, когда тратиться заряд, этот предмет находит любое скопление воды объемом минимумом в галлон на расстоянии до 1000 ярдов и тянет лозоходца в этом направлении. Конец жезла укажет направление к воде и мягко потянет персонажа в эту сторону. Но природа воды отнюдь не должна подразумевать, что персонаж легко до нее доберется. Например, жезл может указать на подземный источник на глубине до 1000 ярдов под лозоходцем. Также он может указать и жидкость в большом растении (если ее там от галлона и больше) или на спрятанную невидимостью или другой маскирующей магией, но он проигнорирует жидкость в живых существах (в каждом персонаже содержится гораздо больше галлона воды). Если в радиусе действия жезла находится несколько скоплений воды, он указывает самое большое.

Глава одиннадцатая: Столкновения

Столкновения в фэнтезийном мире «Темного Солнца» происходят в точности, как описано в базовых кампаниях AD&D. Броски на ошеломление и расстояния для столкновений приводятся в «Справочнике Игрока», а философия и детали столкновений – в «Руководстве Хозяина Подземелий». Дополнительные правила, приведенные ниже, предназначены специально для «Темного Солнца», делая проведение столкновений проще и быстрее для DM'а.

Волшебные, жреческие и псионицистские столкновения

Заклинатели и псионицисты создают массу проблем для DM'а, не последняя из которых – какие заклинания или псионические силы они могут применить во время столкновения. В случаях, когда есть конкретные заклинания, наличие которых у НИПов необходимо для DM'а, он отбирает эти заклинания и заполняет оставшееся место, используя приведенную здесь систему.

Временами столкновение с большой группой существ требует нескольких заклинателей или псионицистов. DM волен набрасывать их заклинания или силы для всей группы разом, чтобы сэкономить время. Столкновение, в котором 15 эльфийских псионицистов могут все выполнять различные псионические действия может быть интересным, но для DM'а оно будет кошмаром. Групповое набрасывание заклинаний или сил упрощает действие и будет приемлемо как для DM'ов, так и для игроков.

Столкновения в городах-государствах

Атасийские города обычно очень людные и деловые: купцы полуэльфы громко нахваливают свое добро на базарах и углах улиц, рабы и крестьяне несут дворян на носилках, грубой силой прокладывая себе дорогу сквозь толпы, стражи-храмовники патрулируют улицы от многочисленных воров и голодранцев, суетящихся по аллеям да канализациям. Даже ночью упаднический образ жизни богачей оживляет город фестивалями и вечеринками, длящимися до рассвета.

Когда речь идет о столкновениях в городе, правильнее будет сказать, кого персонажи не встретили. Любое обычное население городов – крестьяне, рабы, стражи-храмовники, купцы, дворяне – могут быть обнаружены без особого труда: они вездесущи. Если персонажи хотят уклониться от какого-то конкретного столкновения, типа городской стражи или конкретного аристократа, это также довольно просто – города-государства кишат толпами.

Специальные столкновения должны готовиться DM'ом. Они в основном будут касаться приключения, сводя персонажей с личностями, которые могут помочь либо помешать их прогрессу.

Монстры

Многие из представленных в AD&D Monstrous Compendiums монстров применимы для кампаний «Темного Солнца». Их следует использовать вдобавок к тем новым монстрам, что приводятся в «Журнале путешественника». Во многих случаях эти существа приспособились к более суровым, засушливым условиям Атаса.

Магия: Существа, способные колдовать заклинания, должны считаться осквернителями. Когда они колдуют заклинания, то разрушают землю вокруг себя, согласно кругу заклинания, как это описано в Главе 7: «Магия». Как результат, владеющие заклинаниями монстры, редко колдуют заклинания непосредственно из своего логова. Те, кто обладает всего лишь подобными заклинаниям способностями, не вызывают оскверняющего повреждения, когда пользуются этими способностями.

Псионика: Из всех монстров в следующем списке лишь юан-ти владеют псионическими силами (согласно «Полному справочнику псионики»). Однако все отмеченные звездочкой могут обладать дикими силами в кампаниях «Темного Солнца». Будет или нет у каждого конкретного существа дикий талант – решать DM'у.

Монстры с растительной основой: Оскверняющая магия уничтожает всю растительную жизнь в зоне воздействия без исключения. Следовательно, она уничтожит и монстров с растительной основой (или ранит, если монстр не полностью находится в зоне воздействия). Икаких спасбросков не положено.

- ***Монстры Атаса***

Monstrous Compendiums 1 и 2
Aarakocra * – Ааракокра
Aerial Servant – Воздушный слуга
Ankheg – Анхег
Ant – Муравей
Ant Lion, Giant – Муравьиный лев, гигантский
Basilisk – Василиск
Bat – Летучая мышь
Beetle – Жук
Behir * -- Бехир

Bulette – Пуля
Cats, Great – Коты, большие
Cave Fisher – Пещерный рыболов
Centipede – Многоножка
Dragonne * – Драконни
Elementals, all – Стихиали, все
Ettercap * – Эттеркап
Ettin * – Эттин
Genie, all * – Джинны, все
Giant-kin, Cyclops – Великаний род, циклопы
Golem – Голем
Hornet – Шершень
Kenku * -- Кенку
Lizard -- Ящерица
Pseudodragon * -- Псевдодракон
Plant, Carnivorous – Растение, хищное
Rat -- Крыса
Remorhaz --Реморхаз
Roc -- Рок
Sandling – Песчаник
Scorpion – Скорпион
Skeleton – Скелет
Snake (except Sea, Giant) – Змеи (кроме Морского, гигантского)
Spider – Паук
Wyvern * -- Виверн
Yuan-ti * -- Юан-ти
Zombie – Зомби

Забытые Царства (MC3)
Bhaergala * -- Баргала
Meazel * -- Мизель
Rhaumbusun – Рамбусан
Strider, Giant – Шагатель, гигантский
Thessalmonster – Фессальское чудовище
Thri-kreen * -- Три-крин

Сага о Копье (MC4)
Fire Minion * -- Огненный служитель
Hatori – Хатори
Horax – Хоракс
Insect Swarm – Роящиеся насекомые
Skrit – Скрит
Slig – Слиг
Tylor * -- Тайлор
Wyndlass – Дева ветра(?)

Серый ястреб (MC5)
Beetle – Жук
Bonesnapper – Костецап
Dragonfly, Giant – Стрекоза, гигантская
Dragonnel – Драконель
Horgar – Хоргар
Plant, Carnivorous (Cactus, Vampire) – Растение, хищное (Кактус, вампир)

Кара-Тур (MC6)
Goblin Spider * -- Гоблин-паук
Jishin Mushi – Дзисин Муси

Журнал путешественника «Темного солнца»
Все перечисленные

** означает вероятность дикой психической силы*

На Атасе не живет ни одно существо из Monstrous Compendium «Spelljammer» («Летучий корабль»). Нечисть (fiends) из приложения к «Внешним Слоям» (MC 10) может по желанию прибывать и убывать с Атаса, но делает это редко, только если ее призывают драконы или великие волшебники.

Столкновения глухомани

Глухие места Атаса кишат разумными и неразумными монстрами. Броски столкновений в глухомани следует делать на ежедневной основе, или как DM сочтет подходящим. Очевидно, что для заблудившихся или неподготовленных персонажей, даже самые рутинные столкновения глухомани могут оказаться фатальными.

В каждой из следующих таблиц указаны монстры для столкновений в местности конкретного типа. Указанные монстры взяты из «Журнала путешественника» и Monstrous Compendium 1 и 2. Также можно добавить прочих монстров, указанных, как подходящих к «Темному Солнцу», если у вас есть соответствующие Monstrous Compendium; случится ли столкновение или нет, следует определять по таблице «Частота и вероятность столкновения в глухомани» из DMG.

- ***Скудные каменистые земли***

Бросок	Существо
2	gaj – гадж
3	bulette – пуля
4	roc – рок
5	genie, dao – джинн, дао
6	ankheg – анхег
7	wyvern – виверн
8	basilisk, lesser – василиск, малый
9	spider, huge – паук, огромный
10	gith – гит
11	ettercap/behir – эттеркап/бехир
12	centipede, giant – многоножка, гигант.
13	beetle, boring – жук-сверлильщик
14	baazrag – баазраг
15	tembo – тембо
16	braxat – браксат
17	bat, huge – летучая мышь, огромная
18	ettin -- эттин
19	basilisk, greater – василиск, большой
20	ant, swarm – муравей, роящийся

- ***Песчаные пустоши***

Бросок	Существо
2	genie, djinn – джинн
3	basilisk, dracolisk – василиск, драколиск
4	spotted lion – пятнистый лев
5	lizard, minotaur – ящерица, минотавр
6	wasp – оса
7	snake, giant – змея, гигантская
8	snake, constrictor – змея, удушающая
9	sandling – песчаник
10	elves/gith – эльфы/гиты
11	kank – канк
12	scorpion, huge – скорпион, огромный
13	slaves – рабы
14	inix – иникс
15	anakore – анакор
16	jozhal – жожал
17	spider, phase – паук, фазовый
18	centipede, megalo- мегаломногоножка
19	yuan-ti – юан-ти
20	dragonne – дракони

- ***Горы***

Бросок	Существо
2	lizard, fire – ящерица, огненная
3	ettin – эттин
4	roc – рок
5	ant, giant – муравей, гигантский
6	giant-kin, cyclops – циклопы
7	lizard, giant – ящерица, гигантская
8	leopard – леопард
9	beetle, fire – жук, огненный
10	bat, common – летучая мышь, обычная
11	halflings/dwarves – полурослики/карлики
12	gith – гит
13	slaves – рабы
14	kenku – кенку
15	spider, giant – паук, гигантский
16	ettercap – эттеркап
17	zombie – зомби
18	aarakocra – ааракокра
19	pseudodragon – псевдодракон
20	bulette – пуля

- ***Равнины кустарника***

Бросок	Существо
2	genie, jann – джинн, джанн.
3	remorhaz – реморхаз
4	behir – бехир
5	ant lion, giant – мур. лев, гигантский
6	mekillot – мекиллот
7	silk wyrm – шелковый змий
8	cheetah – гепард
9	erdlu – эрдлу
10	gith – гит
11	elves/slaves – эльфы/рабы
12	kank – канк
13	rat, giant – крыса, гигантская
14	jaguar – ягуар
15	scorpion, large – скорпион, большой
1G	spider, giant – паук, гигантский
17	bat, huge – летучая мышь, огромная
18	plant, carnivorous, man-trap – росянка-людоед
19	pseudodragon – псевдодракон
20	gaj – гадж

- ***Бесплодные скалистые земли***

Бросок	Существо
2	aarakocra – ааракокра
3	dragonne – дракони
4	giant-kin, cyclops – циклопы
5	roc – рок
6	ankheg – анхег
7	belgoi – белгой
8	lizard, giant – ящерица, гиганская
9	beetle, fire – жук, огненный
10	spider, large – паук, гигантский
11	gith/dwarves – гиты/карлики
12	kluzd -- клазд
13	rat, giant – крыса, гигантская
14	common lion – обычный лев
15	hornet – шершень
16	bat, huge – летучая мышь, огромная
17	braxat – браксат
18	giant – великан
19	genie, efreeti – джинн, ифрит
20	ant, swarm – муравей, роящийся

- ***Солевые равнины***

Бросок	Существо
2	basilisk, dracolisk – василиск, драколиск
3	zombie, ju ju – зомби, ю-ю
4	snake, spitting – змея, плюющаяся
5	ant, giant – муравей, гигантский
6	wasp – оса
7	wyvern – виверн
8	hornet – шершень
9	skeleton – скелет
10	scorpion, huge – скорпион, огромный
11	zombie – зомби
12	centipede, giant – многоножка, гигантская
13	spider, large – паук, большой
14	lizard, giant – ящерица, гиганская
15	bat, large – летучая мышь, большая
16	skeleton – скелет
17	spider, phase – паук, фазовый
18	zombie, monster – зомби, монстр
19	remorhaz – реморхаз
20	gaj – гадж

Глава двенадцатая: НИПы

Обитатели Атаса будут реагировать на персонажей в основном так же, как они отреагировали бы в любом другом сеттинге кампании AD&D. Конечно, существуют и исключения, и о них мы сейчас и поговорим.

Накладыватели заклинаний в качестве НИПов

Жрецов кампаний «Темного Солнца» абсолютно не мучает совесть, если речь заходит о продаже своих магических услуг. Атасийский священник или храмовник с готовностью подрядится накладывать магические заклинания по ценам, указанным в DMG, в диаграмме «Стоимость заклинаний НИПов». Помните, цена указана в глиняках, а не золотых.

Однако НИПы друиды не имеют никакого желания к обретению денег. Они иногда накладывают свои заклинания бесплатно, если персонаж выполняет какую-либо задачу на благо охраняемому поместью друида или природе вообще. Друиду-НИПу должно быть довольно ясно, что персонажи способствуют тому, что по его вере является абсолютным добром, и если он просто подумает, что среди членов отряда затесался осквернитель, то не предложит ничего из своих услуг, каковы бы ни были намерения персонажей.

Волшебники НИПы не будут с готовностью предлагать свои услуги за деньги. Большинство хранителей и осквернителей являются вне закона в городах-государствах, и даже не позволят узнать, что они обладают способностями накладывать заклинания. Даже за пределами городов-государств, где преобладает фольклор и обычные убеждения о разрушительной природе магии, волшебники неохотно позволяют узнать кто они. Поскольку практически любой повстречавшийся им может оказаться храмовником, пытающимся раскрыть их секреты, волшебники-ренегаты остерегаются тех, кто пытается купить их услуги.

В редких случаях волшебник-ренегат может позволить нанять себя. Если применение им магии будет сокрыто, и это принесет выгоду ему или будет соответствовать его мировоззрению, волшебник может наняться. Подобные случаи будут редки, и DM должен проявлять умеренность, разрешая подобный наем.

Одним примечательным исключением из неохоты волшебников продавать заклинания являются многочисленные предатели-осквернители, служащие самим королям-колдунам. Эти осквернители и не думают скрываться и, большей частью, стоят над законом. Если подобному амбициозному осквернителю предложить наложить магические заклинания за наличку, он может охотно согласиться, однако весьма высока вероятность того, что позже он предать нанимателя или даже будет его шантажировать.

Храмовники в качестве НИПов

Больше всего в городах-государствах боятся храмовников. Их власть обвинять и заключать в тюрьму почти любого по любой причине держит горожан в ужасе. Не удивительно, что храмовники стремятся злоупотреблять имеющейся властью для личной корысти, причем, пока город управляется и содержится в порядке, короля-колдуна злоупотребления не беспокоят.

Храмовники осуществляют три жизненные функции в каждом данном городе-государстве. Во-первых, они составляют городскую стражу и офицерский корпус в армиях короля-колдуна. Во-вторых, они занимаются административными вопросами, смотрят, чтобы городские дела делались, а муниципальные рабы – кормились. Наконец, храмовники отвечают за поддерживание иллюзии, что король-колдун является богом – у них карт-бланш на укрепление поклонения и почтения королям-колдунам. Каждый храмовник-НИП будет активно выполнять одну из этих функций.

Последней, неписанной функцией храмовников является продвижение в своих рядах так быстро, как только возможно. Средства, которыми храмовник может получать власть и должность весьма широки, включая подкуп, кражу и даже наемное убийство прочих храмовников. Можно рассчитывать, что каждый храмовник-НИП примет закулисный план, который поможет ему обрести власть над своими коллегами.

Солдаты-храмовники осуществляют власть принуждения, служа королю-колдуну. Низкоуровневые храмовники (уровни 1-4) являются обычными солдатами, которые охраняют город, патрулируют рабские районы, тренируются и муштруются вокруг городских стен. Среднеуровневые храмовники (уровни 5-8) являются офицерами, командующими маленькими (10-100 человек) отрядами стражи, солдатами-рабами или солдатами-нежитью (во время войны). Высокоуровневые храмовники (уровни 9+) обычно являются генералами или администраторами, следя чтобы армия была оснащена и накормлена.

- ***Типичные административные должности храмовников***

Низкий уровень (1-4)	**Средний уровень (5-8)**	**Высокий уровень (9+)**
Вывоз мусора	Сбор налогов	Распределение денег
Перевозка зерна	Главные строительства	Строительство
Малые строительства	Контроль над рабами	Планировка
Контроль заболеваний	Распределение зерна	Мэр города
Содержание садов	Наблюдение за воротами	Губернатор фермерских земель
Содержание дорог	Подпись разрешений	Помощник короля
Содержание стен	Контролирование бунтов	

В администрации городов-государств НИПы храмовники занимают все посты от уборки мусора и до мэра. Низкоуровневым храмовникам (уровни 1-4) поручается более грязная работа, где требуется ручной труд, им подчинено несколько стражей и меньше работников-рабов, чем необходимо для эффективного выполнения заданий. Среднеуровневые храмовники (уровни 5-8) получают больше ответственности, им могут подчиняться несколько низкоуровневых храмовников. Высокоуровневые храмовники (уровень 9 и выше) переходят к управлению городом-государством – подобных храмовников подсидеть весьма непросто, поскольку они могут свалить почти любую недоработку на своих подчиненных.

Это только примеры многих уровней бюрократии храмовников. Продвижение по службе очень слабо связано со способностями или опытом.

Технически, в своем городе король-колдун является богом, а храмовники обеспечивают поклонение ему и послушание. В действительности, король-колдун не является ни богом, ни полубогом, хотя он, в общем, исключительно могущественный волшебник и психоницист. Однако, храмовники возводят храмы и принуждают население поклоняться ему. Не существует дворянина, купца или крестьянина в городе-государстве, кто, как минимум, не возносил бы формальных молитв королю-колдуну или храмовникам, выражающим его волю.

Имея дело с любым конкретным храмовником НИПом, DM должен иметь в виду две вещи. Первая, как храмовник попытается использовать персонажей, чтобы получить преимущество? Он может обвинить и посадить их в тюрьму, что всегда выглядит хорошим в глазах его начальства. Или он может купить их услуги для выполнения задания типа наемного убийства, или просто выставить начальство в плохом свете. Вторая, DM должен учитывать, как персонажи могут воззвать к жадности и подлости храмовника. В своих поисках власти они иногда бывают легко управляемыми. Хотя берегитесь – высокоуровневые храмовники уже играли в эти игры с предательством раньше и, что следует из самого их существования, они показали весьма сильными игроками.

Друиды в качестве НИПов

Друид НИП будет защищать свое охраняемое поместье. Независимо от того, в каком месте пограничья Атаса находятся персонажи, там почти наверняка будет друид, наблюдающий за каждым их шагом. Те персонажи, кто ответственно использует охраняемое поместье друида, никогда не будут побеспокоены. Охота в охраняемом поместье или использование древесины на оснащение является, для друида, частью природного порядка вещей, и он не станет вмешиваться.

Однако безответственное использование охраняемого поместья заставит его раскрыть себя с полной силой. Охота в его поместье, пока не останется никакой дичи, или лишение растительности приведет к действиям со стороны друида. Друид-НИП, обнаруживший в своем поместье осквернителя, предпримет шаги для ликвидации этой угрозы.

Глава тринадцатая: Видимость и освещение

Границы видимости

На Атасе существуют все условия, приведенные в таблице расстояний видимости в «Справочнике Игрока». Однако, необходимо добавить несколько условий, уникальных для Атаса.

- ***Расстояния видимости «Темного Солнца»***

Условие	Движение	Заметить	Тип	Опознать	Детали
Ветер с песком	100	50	25	15	10
Песчаная буря, легкая	50	25	15	10	5
Песчаная буря, сильная	10	10	5	5	3
Ночь, две луны	200	100	50	25	15
Море Ила, спокойное	500	200	100	50	25
Море Ила, волнующееся	100	50	25	10	5

Глава четырнадцатая: Время и движение

Атасийский календарь

У каждого города-государства есть свой собственный календарь, но наиболее общепринятый и считаемый стандартным – это тирский календарь.

В тирском календаре года считаются посредством двух одновременных циклов – одиннадцати- и семилетнего. Первым считается и называется одиннадцатилетний или «эндлинский» цикл, в порядке, приведенном ниже. Вторым считается и называется семилетний или «сеофинский» цикл. Эндлинский цикл завершается, когда две луны Атаса, Рал и Гутай, встречаются в небесах – большое затмение, случающееся раз в 11 лет. Сеофинский цикл более абстрактный, завершающийся, когда волнение космоса переходит в ярость.

Каждые 77 лет цикл повторяется, завершаясь годом Волнения Гутай, и снова начинаясь новым годом Ярости Рал. Каждый 77-летний цикл называется королевским веком. С тех пор, как Тир принял этот календарь, прошло 189 полных королевских веков (более 14500 лет).

Следовательно, первый год каждого королевского века является годом Ярости Рал. Следующий год – это год Созерцания Друга, следом идет год Мести Пустыни и т.д. 76-ой год каждого королевского века – это год Почтения Врага, за которым следует 77-ой год, год Волнения Гутай.

Эндлинский цикл	Сеофинский цикл
Рал	Ярость
Друг	Созерцание
Пустыня	Месть
Жрец	Дремота
Ветер	Пренебрежение
Дракон	Почтение
Гора	Волнение
Король	
Ил	
Враг	
Гутай	

Фольклор и суеверия окружают каждый из годов королевского века. Существует поверье, что бури в год Мести Ветра гораздо мощнее и опаснее, так что стараются избегать дальних поездок. В год Волнения Дракона приносятся жертвы и возносятся молитвы, чтобы уберечься от великого Зверя. Годы Созерцания Врага, предположительно, оживляют договора и союзы – список можно продолжить.

Каждый год состоит ровно из 375 дней – точное время между летними солнцестояниями.

У атасийцев нет времен года, управляющих их осознанием времени – нет никакой заметной разницы температур или погодных условий. Однако, год делится на три равных фазы: солнцестояние, закат солнца и восход солнца. Выше всего солнце находится в первый день года по тирскому календарю, ниже всего – в середине года (что, в данном случае, происходит в полночь, и обычно наблюдается на ночных церемониях).

Дни отсчитываются по-разному. Торговцы предпочитают обозначать дни фразами типа «тридцать пять дней после солнцестояния». Прочие схемы делят год на 25 недель по 15 дней каждая, имена дней связаны с важными личностями конкретного королевского дома. В кампаниях «Темного Солнца» DM для простоты может дать имена дням стандартной семидневной недели из грегорианского календаря.

Год Вестника

Каждые 45 лет Атас навещает сияющая комета. Ночью можно читать при ее свете, и ее четко видно при полном дневном свете. Фольклор считает, что Вестник посещает дракона каждые 45 лет, чтобы доставить ему важную информацию – разведданные, увиденные звездами со времени его прошлого посещения.

Начало кампании

Для целей кампании, календарь начинается Солнцестоянием (первый день года) года Пренебрежения Жреца, 190-го Королевского Века. Следующим Годом Вестника будет год Дремоты Врага, через шесть лет.

Обезвоживание

В ходе приключения персонажей самым главным условием почти наверняка будет снабжение водой. Довольно часто в кампаниях «Темного Солнца» персонажи будут попадать в ситуации, где снабжение водой не будет влиять на приключение. Правила обезвоживания предназначены только для экстремальных ситуаций, и должны применяться только когда нехватка воды может быть угрозой для жизни.

Потребление воды

В каком количестве воды нуждается персонаж, зависит от степени его активности и его расы. Активный персонаж (тяжелое напряжение, ходьба, езда верхом и т.д.) нуждается в 1 галлоне воды в день. Неактивный персонаж (сидящий, отдыхающий или спящий и т.д.) нуждается в ½ галлона воды в день.

Если персонаж весь день находится в тени, ему необходима только половина воды, потребной на данном уровне активности. Персонаж, носящий полный комплект металлических доспехов, требует двойного количества воды, чтобы избежать обезвоживания. Так, персонаж в металлических доспехах, занимающийся легкой активностью, но не могущий оставаться весь день в тени, потребует 1 галлона воды.

Персонаж, который не пьет достаточно воды, будет страдать от обезвоживания.

Необычные расы

Три-крины и великаныши подвержены обезвоживанию совсем не в той мере, что люди и обычные полулюди.

Три-крин: Три-крин может целую неделю обходиться количеством воды, которого человеку хватило бы на один день. Следовательно, персонажи три-крины делают броски обезвоживания лишь раз в неделю, проведенную без воды.

Великаныши: Из-за своего большого размера, великаныши нуждаются в 4 галлонах воды в день при активности, или двух галлонах при неактивности.

Питье прочих жидкостей

Многие из обычных напитков, типа вина, пива, эля, фруктовых соков, могут удовлетворить потребность персонажа в воде – дневная норма остается той же. В отчаянные времена персонажи могут предложить более диковинные жидкости, чтобы отсрочить обезвоживание: мед, древесную смолу, даже кровь убитых монстров. В основном, ни одна из них не является полноценной заменой.

Эффекты обезвоживания

Нехватка воды отражается в игре уменьшением Телосложения. Начиная с первого дня, в который персонаж не получил требуемого количества воды, в полночь посмотрите таблицу обезвоживания и немедленно примените результат.

- ***Таблица эффектов обезвоживания***

Количество воды	**Утрата Телосложения**
Полная норма	Никакой
Половина нормы или больше	1d4
Меньше половины нормы	1d6

Потери Телосложения кумулятивны на протяжении последовательных дней обезвоживания; поправки hp персонажа, системный шок, выживание при воскрешении, спасение от яда и уровень регенерации – все соответственно уменьшаются. Каждое уменьшение поправки hp персонажа (с +1 до 0, или с -1 до -2 и т.д.) уменьшит hp персонажа на число, равное его уровню (для дуал- или мульти-классных персонажей берется более высокий уровень). Персонаж, чье Телосложение упало до 0, умирает – у подобных персонажей выживание при воскрешении составляет 25%.

Пример обезвоживания

Тиазий, человек и третий сын дворянской фамилии, пойман эльфийскими кочевниками. Когда его семья не смогла уплатить выкуп, эльфы дали ему пинка под зад в направлении пустыни, не оставив ни пищи, ни воды. Значение его Телосложения равняется 15. После первого дня без воды он выбросил 3 на 1d6, что временно снизило его телосложение до 12. Поскольку Тиазий боец 5-го уровня, его нынешние hp имели +5 благодаря первоначальному Телосложению 15, что также временно теряется. После второго дня без воды Тиазий выбрасывает 6 на 1d6, что снижает его Телосложение до 6. Поскольку поправка hp для значения Телосложения 6 составляет -1, он временно потеряет еще 5 hp. После третьего дня он выбрасывает 1, что снижает его Телосложение до 5. Поскольку модификатор hp все еще -1, на третий день Тиазий не теряет hp. На четвертый день его находит торговец полуэльф, который дает ему полный галлон воды – Тиазий бросает 1d8 и восстанавливает 6 из утраченных очков Телосложения. Потерянные им hp будут восстанавливаться не столь быстро, согласно его обычной скорости выздоровления.

Восстановление водного баланса

Персонаж может восстановить свой водный баланс, выпив в течении одного дня полную норму воды. В конце этого дня его значение Телосложения восстановится на 1d8 очков. В каждый последующий день, когда потребность персонажа в оде удовлетворяется, восстанавливает по 1d8 очков, пока персонаж полностью не оправится. Потерянные hp восстанавливаются с обычной скоростью выздоровления персонажа.

Транспортировка воды

Воду необходимо держать в мехах или бочках. Мех для вина, указанный в «Списке оснащения», вмещает один галлон жидкости. Указанная маленькая бочка вмещает 30 галлонов. Каждый галлон воды (считая с тарой) весит 9 фунтов.

Животные и обезвоживание

Животные также страдают от обезвоживания. Крохотные (T) животные требуют 1/8 галлона, маленькие (S) – ½ галлона, человеческого размера (M) – 1 галлон, больше человеческого размера (L) – 4 галлона, огромные (H) – 8 галлонов, размером с Гаргантюа (G) – 16 галлонов воды в день. Потребность животного в воде можно сократить наполовину, если оно в тени или не активно, если соблюдаются оба условия, то в четыре раза.

В конце дня, когда животное не получило своей полной нормы воды, существует 10% вероятность, что оно умрет, за каждый дополнительный день без воды эта вероятность возрастает на 10%. Животные полностью восстанавливают свой водный баланс после одного дня, когда они получили свою полную норму воды.

Передвижение ночью

Ночью температура на всех типах местности значительно понижается, хотя влага все равно остается в дефиците. Если персонажи решают путешествовать по ночам, они могут воспользоваться выгодой от работы в тени (половинная потребность в воде).

Недостатком подобного плана является то, что трудно хорошо отдохнуть под палящим дневным солнцем. Персонажи, путешествующие ночами, должны искать укрытие на время дневного отдыха. Могут сгодиться скальные выходы или пещеры, равно как и палатки или прочие самодельные здания. Если подобное убежище не найдено, каждый персонаж делает спасбросок от яда, чтобы отдохнуть как следует. Провалившие спсбросок спят урывками и не могут запоминать заклинания или восстанавливать hp. Очевидно, что на три-кринов это правило не распространяется.

Сухопутные передвижения

Правила, представленные в «Справочнике Игрока» и «Руководстве Хозяина Подземелья» все еще управляют передвижением на Атасе. Однако важно отметить, что те, кто страдает от обезвоживания, не могут совершать форсированные марши.

Скорость движения рас «Темного Солнца» также отлична от скорости рас в традиционных кампаниях AD&D. Следующая таблица уточняет эти отличия:

Раса	Очки движения	Форсированный марш
Человек	24	30
Карлик	12	15
Эльф*	24	30
Полуэльф	24	30
Великаныш	30	37
Мул**	12	15
Три-крин***	36	45

* *При движении по суше эльф может добавить свое значение Телосложения к 24 (обычное движение) или 30 (форсированный марш), чтобы определить действующую скорость движения в милях (или очках) в день.*

** *Это для обычного 10-часового перехода. Мул может идти по 20 часов в день три дня подряд. Однако в четвертый день придется отдохнуть – персонаж сможет идти лишь 10 часов. «Отдыхающий» мул все равно может идти форсированным маршем.*

*** *Это для обычного 10-часового перехода. Три-крин всегда может идти по 20 часов в день.*

Модификаторы местности в сухопутном передвижении

Атас бросает своим персонажам вызов посредством множества новых типов местности, каждый из которых по разному влияет на передвижение. В следующей таблице приводится стоимость (в очках передвижения) прохождения одной мили по данной местности.

- ***Местная стоимость для сухопутного передвижения***

Тип местности	Стоимость передвижения
Скудные земли	2
Песчаные пустоши	3
Бесплодные земли	3
Горы	8
Равнины кустарника	2
Лес	3
Солевые низины	1
Поля булыжников	4

Указанная стоимость передвижения – это количество очков передвижения, необходимых, чтобы пересечь одну милю указанной местности. Препятствия и помехи применяются как указано в таблице «Модификаторов местности» в DMG.

Верховое сухопутное передвижение

Как обычно, скакуны Атаса могут проходить за день количество миль, равное их скорости движения при нормальных обстоятельствах. Следующая таблица уточняет скорость движения наиболее распространенных скакунов Атаса.

Скакун	Очки движения
Канк	15
Иникс	15
Мекиллот	9

Эти скорости движения можно удваивать или утраивать, но животное может покалечиться, или стать истощенным, согласно правилам AD&D. Обезвоженные животные не могут двигаться с превышающей базовую скоростью.

Великаныши и три-крины

Великаныши крайне велики, и поэтому им требуется равновеликий скакун. Великаныши могут ехать на иниксе (до тех пор, пока животному не приходится нести дополнительный груз).

Три-крины никогда не ездят на животных. Они относятся к этому так же, как человек отнесся бы к ребенку «играющемуся с едой».

Забота о животных

Атасийские тягловые животные – звери закаленные, приспособившиеся к суровым условиям своего мира; в основном они полагающиеся на себя, в чем-то дикарские существа. Многие твари гораздо разумнее и смертоноснее тех, что используются в прочих мирах кампаний

AD&D. Мир между персонажем «Темного Солнца» и его животным весьма нелегок, а опыт предостерегает его, что ездок может стать добычей.

Канк: Канк – это большое домашнее насекомое, в основном используемое как персональный скакун. Каждый канк может нести либо 200-фунтового всадника и 200 фунтов дополнительного груза, либо двух 200-фунтовых всадников без дополнительного груза. Если дать ему попастись несколько часов каждый день, канк способен отыскать еду в любой местности кроме солевых низин. В противном случае, ему надо давать пять фунтов растений или овощей в день. Чтобы избежать обезвоживания, каждому канку необходимо два галлона воды в день.

Все верховые канки относятся к пищевой разновидности, производящей большие шары зеленого меда на своем брюшке через день. Мед могут есть все игровые расы, и он считается за один галлон воды. Персонажи, сидящие на диете исключительно из канкового меда, могут выжить на ней количество дней равное их значению Телосложения; после этого диету персонажа надо разнообразить прочей пищей, или он ослабеет и заболеет. Обезвоженный или не получающий достаточно еды канк не производит меда.

Канк, пущенный двойной или тройной скоростью, получает премию +1 к своему спасброску на избегание истощения.

Иникс: Иникс – это большая ящерица, которую можно приручить для использования в качестве тяглового животного. Каждый может нести до 2000 фунтов груза или пассажиров. Каждому иниксу необходимо 150 фунтов еды и 8 галлонов воды в день. Если дать ему попастись каждый день в равнинах кустарника, лесу или изумрудном поясе, иникс найдет для себя достаточно корма. Каждый день, когда иникс не получает свою норму воды или пищи, он должен делать спасбросок от смерти или озвереть. Базовый спасбросок животного равен 10, но за каждый проходящий день налагается кумулятивный штраф -2. Целью озверевшего иникса является отнюдь не съедение хозяина, а сбежать и попастись. Однако, он будет атаковать любого, кто попытается остановить его – раз уж озверел, иникс должен быть либо отпущен на волю, магически или психически очарован, или убит. Вероятность озвереть является дополнительной к эффектам обезвоживания.

Подобно любому другому скакуну, иникса можно пустить с двойной или тройной скоростью.

Мекиллот: Это огромное животное, которое может нести или тянуть до 8000 фунтов на спине или 40 тыс. фунтов в фургоне. Мекиллоту необходимо 300 фунтов еды и 16 галлонов воды в день.

Мекиллот, когда используется для перевозок, может решить прекратить работать или двинуться в случайном направлении. Каждый день бросай 1d20. Если выпадет 1, мекиллот останавливается, где стоит, и больше в этот день не двинется. Если 2, мекиллот отправляется в новом направлении, отличном от требуемого. Точно время, когда мекиллот заупрямится, определяется случайным образом (бросьте 1d10 для 10-часового перехода). Иногда заупрямившегося мекиллота можно контролировать магией или психоникой. Любая физическая попытка изменить его мнение (бить, приманивать едой и т.д.) приведет его в ярость и заставит атаковать.

Мекиллота **нельзя** пускать с двойной или тройной скоростью.

Использование транспорта

Фургоны, телеги и подобные транспортные средства могут тянуть канки, мекиллоты и прочие. Телега – это любой фургон, грузоподъемностью меньше 1000 фунтов. Обычно у телег два колеса, и их может тащить один канк. Открытые, закрытые и бронированные караванные фургоны, которым требуется несколько тягловых животных, также требуют и укротителя, чтобы править ими – укротителем является любой персонаж с навыком управления животными.

Фургоны легко ломаются, особенно на трудной местности. Каждый день путешествия существует 1% вероятность, что фургон сломается (сломается колесная ось, появится пробоина в полу и т.д.). Каждый день путешествия по скалистым бесплодным землям, каменистым скудным землям, или горам существует 3% вероятность поломки. Эти вероятности не кумулятивны с течением времени. Поломавшиеся фургоны могут быть починены кем-нибудь с навыками плоника или инженера.

Фургон движется со скоростью запряженных животных. Животных нельзя пустить с двойной или тройной скоростью, когда они тянут фургон.

Колесницы те же самые, что описаны в DMG, за исключением того, что на Атасе их тянут канки. Чтобы везти колесницы с не более чем одним, двумя или тремя воинами, соответственно используются упряжки из одного, двух или четырех канков. Колесницы являются более хрупкими, и склонны ломаться при езде с высокой скоростью и сотрясениях (например, в бою). Для обычного движения используйте вероятность поломки фургона. Однако в бою та же самая вероятность относится к раунду и удваивается, если колесница поворачивает больше, чем на 45 градусов на высокой скорости.

Паланкины – это маленькие сооружения, предназначенные для спин мекиллотов и иниксов. Наличие паланкина не уменьшает грузоподъемности животного, оно все еще может двигаться с двойной или тройной скоростью, подчиняясь правилам истощения и травматизма из DMG.

Глава пятнадцатая: Новые заклинания

Применяемая на Атасе магия скроена и сшита суровыми реалиями этого мира. Влияние гнусных осквернителей, доблестные усилия хранителей и извращающие исследования королей-колдунов оставили свою отметку на ремесле волшебника. Эта глава освещает важные различия между «Темным Солнцем» и магией в прочих мирах AD&D.

Заклинания волшебника

Заклинания первого круга

Очарование

Атасийские существа, которых можно очаровать, включают белгои плюс все игровые расы, кроме три-кринов.

Спутник

В кампаниях «Темного Солнца» используйте эту таблицу вместо приведенной в «Справочнике Игрока».

Бросок D20	Спутник	Сенсорные способности
1-3	Летучая мышь	Ночное зрение, усиленное сонаром
4-5	Жук	Чувствует мельчайшие вибрации
6-8	Кот, черный	Великолепное ночное зрение и превосходный слух
9	Псевдодракон	Нормальные сенсорные способности, но очень умен
10-11	Крыса	Великолепное чувство вкуса и запаха
12-15	Скорпион	Чувствует страх
16-20	Змея	Чувствительна к незначительным изменениям температуры

Скакун

В кампаниях «Темного Солнца» используйте эту таблицу вместо приведенной в «Справочнике Игрока».

Уровень заклинателя	Скакун
1ый-3ий уровень	Дикий канк
4ый-7ой уровень	Обученный канк
8ой-12ый уровень	Иникс
13ый-14ый уровень	Мекиллот (и паланкин на 18-ом уровне)
15ый уровень и выше	Рок (и седло на 18-ом уровне)

Заклинания второго круга

Обнаружение псионики (Detect Psionics)

(Гадания)
Дальность: **0**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **2 раунда/уровень**
Время наложения: **2**
Область воздействия: **сфера, диаметр 10 ярдов/уровень**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание похоже на метапсионическое посвящение «чувство псионики», но вместо псионики тут используется магия. Заклинание позволяет персонажу обнаружить затрату очков психической силы (PSP) в сфере вокруг него. Диаметр сферы равен дальности этого заклинания.

На уровне 4 или ниже заклинание только позволяет персонажу узнать, что в пределах сферы были затрачены PSP, но не сколько их было затрачено, кем, какие силы или посвящения применялись, были ли PSP затрачены на инициирование силы или поддержание.

Заклинатели 5-7 уровня могут также узнать, кто в пределах сферы затрачивал PSP.

Заклинатели 8-11 уровня также узнают, какую дисциплину призывал психоницист, и были очки потрачены на поддержание или инициирование психического эффекта.

Наконец, заклинатели уровня 12 или выше узнают точно, какая наука или посвящение использовались.

Золото дураков

На Атасе редко чеканят медную монету. Однако, медь все еще является объектом этого заклинания, и может быть превращена в твердое золото. В кампаниях «Темного Солнца» область воздействия уменьшена до 1 куб. дюйма, или примерно 15 золотых монет, на уровень.

Заклинания третьего круга

Легкая поступь (Fleet Feet) *(обратимое)*

(Превращения)
Дальность: **Прикосновение**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **1 день/5 уровней**
Время наложения: **3**
Область воздействия: **одна персона**
Спасбросок: **Сводит на нет**

Это заклинание позволяет персоне двигаться быстрее. Находящийся под воздействием этого заклинания может делать очень большие шаги, как будто его ступни и ноги весят гораздо меньше, чем на самом деле. При движении по пересеченной местности заколдованный персонаж может идти с удвоенной скоростью (а кроме этого, все еще может идти форсированным маршем, эффекты кумулятивны) Также скорость персонажа удваивается в боевых ситуациях, но удержание равновесия и инерция делают маневрирование сложным. Если он передвигается быстрее своей обычной скорости и пытается при этом как угодно повернуть, будь то сворачивание за угол или огибание препятствия, он должен сделать проверку Ловкости, а иначе упадет (движение в раунде окончено, персонаж лежит ничком).

Обратная версия этого заклинания «каменная поступь» заставляет заколдованного персонажа ощутить свои ноги тяжелыми как камень, уменьшая его скорость до половины. На его равновесие это не влияет. Спасбросок сводит этот эффект на нет.

Материальным компонентом этого заклинания является перо нелетающей птицы, типа эрдлу (для обратной версии – кусочек шкуры мекиллота).

Призрачный скакун

В кампаниях «Темного Солнца» это заклинание создает подобное канку существо с теми же способностями, что указаны в «Справочнике Игрока».

Заклинания четвертого круга

Ледяная буря

В кампаниях «Темного Солнца» вода, град и лед создаются этим заклинанием лишь на время. Они исчезнут через три хода после завершения заклинания. Даже выпитая к тому моменту вода исчезнет, лишая выпившего какой-либо выгоды.

Одеревенение

Поскольку в кампаниях «Темного Солнца» деревья будут внушать некие подозрения, накладывающий это заклинание может выбрать для подвергающихся заклинанию существ облик булыжников или камней. Материальными компонентами должна быть горсть любых доступных камешков.

Бурная растительность

Это заклинание не оказывает никакого воздействия на древо жизни. Поскольку в осквернённой области не остается никакой растительности, это заклинание не окажет в ней никакого эффекта.

Глушилка псионики (Psionic Dampener)

(Превращения)
Дальность: **5 ярдов/уровень**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Особая**
Время наложения: **4**
Область воздействия: **одна персона**
Спасбросок: **Сводит на нет**

Применение этого заклинания позволяет заклинателю разрушить психическую активность одной персоны. Цели позволен спасбросок, чтобы отменить заклинание. Будет он удачным или нет, но цель немедленно узнает, что заклинание наложено, и кто это сделал.

Если заклинание успешно, то цель не может тратить PSP на время его действия. Заклинание длится, пока волшебник не прекратит концентрироваться, добровольно или нет. Во всем остальном заколдованный психоницист может нормально функционировать. Если он выходит из радиуса воздействия, чары рушатся, и он снова может нормально применять PSP, даже если опять зайдет в зону воздействия заклинания.

Материальным компонентом для этого заклинания является любой маленький предмет внутри сферы дутого стекла.

Гербицид (Raze)

(Превращения)
Дальность: **Прикосновение**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Постоянно**
Время наложения: **5 раундов**
Область воздействия: **Особая**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание дублирует присущие оскверняющей магии высасывающие жизнь эффекты. Заклинание может накладываться осквернителем или хранителем, хотя осквернитель нанесет им больший ущерб.

Наложение заклинания приводит к тому, что растительность на большой площади немедленно отдает свой магический потенциал и превращается в пепел. В отличие от естественного разрушения оскверняющей магии, «гербицид» действует на всю растительность в радиусе заклинания, независимо от местности. Для хранителя область воздействия составляет один ярд на его уровень. Для осквернителя – 5 ярдов + 1 ярд/уровень (в помощь обычному оскверняющему ущербу).

Получившийся пепел будет черным и серым, полностью лишенным жизни или жизнедающих веществ. Ничего не будет там расти в течении полугода, оставляя безжизненный круглый шрам на земле.

Материальными компонентами для этого заклинания являются горсть пепла (либо от предыдущего заклинания «гербицид», либо от обычной оскверняющей магии) и щепотка соли.

Превращение песка в камень (Transmute Sand to Stone) *(обратимое)*

(Превращения)
Дальность: **10 ярдов/уровень**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **2d6 дней**
Время наложения: **4**
Область воздействия: **Один фут с ребром 10 футов/уровень**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание превращает объем песка в равный объем песчаника. Заклинатель может по своему усмотрению выбрать любую простую форму, если каждый единичный блок будет не меньше одного кубического фута, и ни одна из граней не превышает область заклинания. Заклинание не дает способности двигать созданные песок или камень, камень займет пространство, в котором находился песок во время наложения заклинания. Те, кто в это время стоял на этом песке, должны будут разбить камень, чтобы освободиться, хотя им позволен спасбросок от парализации, чтобы вовремя выпрыгнуть (если возможно). Дело в том, что даже после наложения заклинания, область превратившегося в песчаник песка отнюдь не очевидна. Для того, чтобы заметить, что там, где был песок, ныне находится камень, смотрящие должны сделать проверку Интеллекта. Несмотря на свою постоянность, магически созданный песчаник

быстро раскрошится на песчаные частички через 2d6 дней. Обратная версия этого заклинания «превращение камня в песок», позволяет заклинателю изменить любой камень в песок (песчаник, гранит, каменья, глиняные кирпичи, бетон и т.д.). Каменные предметы, типа оружия, становятся бесполезными. Полы, превращенные в песок, могут привести к тому, что стоящие на них потеряют равновесие и упадут (проверка Ловкости позволяет этого избежать). Опорные камни в зданиях после этого могут легко привести к полному краху строения.

Материальным компонентом для этого заклинания является размолоченный между двумя камешками песок (или песок из песочных часов для обратной версии).

Ледяная стена

Подобно заклинанию «ледяной бури», получившийся лед исчезнет через три хода после завершения заклинания.

Заклинания пятого круга

Превращение грязи в камень

Созданная этим заклинанием грязь имеет магическую природу – из нее нельзя добыть воду.

Возрождение растительности (Rejuvenate)

(Превращения)
Дальность: **Прикосновение**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Особая**
Время наложения: **1 раунд**
Область воздействия: **5'' радиус/уровень**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание дарует способность поддерживать растительность на той земле, что была сделана бесплодной оскверняющей магией. «Возрождение растительности» развеивает стерильность земли, немедленно делая ее способной поддерживать растительность. Заклинание можно наложить на любую землю, за исключением твердой скалы, включая песок, каменистый песок или почву, или пыль.

В любом случае, заклинание воздействует на землю в круге, расходящегося от заклинателя, так что тому надо становиться в середину области, которой он хочет вернуть плодородие. Радиус круга составляет 5 футов на уровень заклинателя. После наложения, почва становится удобренной и увлажненной, из нее немедленно проклевывается слой травинок.

Длительность заклинания различна. Когда оно уже наложено, то влажная почва и трава не являются магическими и подвержены всем природным силам. Однако, даже в самых худших условиях, они могут выжить неделю. В противном случае «возрождение растительности» длится до тех пор, пока растительность не будет уничтожена другим оскверняющим заклинанием.

Материальным компонентом заклинания является семечко (любое) и капля воды. Осквернители не могут накладывать «возрождение растительности».

Железная стена

В кампаниях «Темного Солнца» длительность этого заклинания составляет один ход на уровень заклинателя.

Заклинания шестого круга

Реинкарнация

В кампаниях «Темного Солнца» заменяйте этой таблицей приведенную в «Справочнике Игрока».

D100 Бр.	Воплощение		
01-08	Ааракокра	49-55	Великаныш
09-16	Белгой	56-66	Полурослик
17-24	Карлик	67-78	Человек
25-32	Эльф	79-85	Кенку
33-34	Великан	86-89	Мул
35-37	Род великана, циклоп	90-96	Три-крин
38-48	Полуэльф	97-00	Юан-ти

Превращение воды в пыль

В кампаниях «Темного Солнца» у этого заклинания нет обратной версии.

Заклинания седьмого круга

Роковой легион (Doom Legion)

(Некромантия)
Дальность: **0**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Постоянно**
Время наложения: **7 раундов**
Область воздействия: **Радиус 120 ярдов**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание создает скелетов или зомби из останков армии, пораженной в бою. Заклинание должно быть наложено на бывшем поле боя, где до сих пор лежат тела павших. Когда оно накладывается, анимируются лишь тела или скелеты проигравшей стороны.

Если битва происходила меньше чем за три месяца до наложения заклинания, нежить будет зомби. Урожаем для любого большего периода времени будут скелеты – даже если кости обратились в пыль, когда накладывается заклинание, они воссоединятся.

Количество оживленных зависит от радиуса заклинания и количества тел в нем. DM решает, какого размера конфликт происходил на поле, где накладывается заклинание, затем бросает многогранники, чтобы выяснить, сколько нежити восстает:

Стычка – 3d12
Малая битва – 6d12
Главная битва – 10d20

Оживленные трупы, которым до поверхности меньше 1 ярда, выкопаются самостоятельно в течении хода после наложения заклинания. Лежащие глубже не оживляются. Тела нельзя беспокоить до наложения заклинания – передвинутые, обысканные или так или иначе побеспокоенные не оживут.

Существует вероятность, что оживленная армия нежити проигнорирует заклинателя и продолжит выполнение первоначального задания. Это зависит от того, сколь долго покоилась разбитая армия.

Время упокоения	**Вероятность игнорирования**
1 день	90%
1 неделя	80%
1 месяц	70%
3 месяца	60%
1 угод	50%
5 лет	40%
10 лет	30%
50 лет	20%
100 лет	10%
Более 100 лет	0%

Армия нежити, игнорирующая заклинателя, необязательно атакует его, но подчиняться не будет. Она будет стремиться отомстить за свое поражение, двинувшись на своего предыдущего врага, даже если в этом нет никакого смысла, учитывая, сколько времени прошло.

Если армия не игнорирует его, тогда нежить будет считать заклинателя своим новым лидером и последует за ним, пока каждый из нежити не будет так или иначе уничтожен.

Материальными компонентами для этого заклинания являются капля крови одного из старых противников подразделения (или потомка такового) плюс горсть почвы с первоначальной родины подразделения.

Заклинания восьмого круга

Создать Древо Жизни (Create Tree of Life)

(Превращения, Очарования)
Дальность: **0**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Постоянно**
Время наложения: **1 ход**
Область воздействия: **Одно дерево**
Спасбросок: **Нет**

Посредством этого заклинания волшебник может зачаровать живой росток, чтобы тот стал магическим древом жизни. Росток должен уже проклюнуться из земли, хотя волшебник может пересадить таковой перед наложением заклинания. Он достигнет своего полного размера всего лишь за одну неделю, но будет обладать всеми силами и способностями немедленно после наложения заклинания. Подойдет любое деревце, которому меньше одного года – на более старое дерево это заклинание накладывать нельзя. Подробно древо жизни описано в главе 7: Магия.

Материальным компонентом для этого заклинания является росток (который вырастет в древо жизни) и кусок медной проволоки, которому придана форма дерева.

Заклинания жреца

Заклинания первого круга

Сотворение воды

В «Темном Солнце» «сотворение воды» производит только полгаллона воды на уровень заклинателя. Во всем остальном, это заклинание в точности, как описано в «Справочнике Игрока».

Тени милосердия (Merciful Shadows) *(обратимое)*

(Отречения)
Сфера: **Космос**
Дальность: **Прикосновение**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **1 день/5 уровней**
Время наложения: **1 раунд**
Область воздействия: **Тот, кого коснулись**
Спасбросок: **Сводит на нет**

Это заклинание создает магическую тень, чтобы защитить персону от палящего солнца. Когда оно наложено, персона получает выгоды пребывания в тени (половинная потребность в воде), даже когда путешествует или сражается на полном свете солнца. Подобным образом защищенная персона выглядит обычно, кроме того, что потеет не так сильно, как ожидалось, и цвет кожи слегка сероватый.

Обратная версия этого заклинания «палящие лучи» (blistering rays) усиливает для жертвы свет и жар солнца. Пока длится заклинание, жертва должна получать вдвое больше воды или страдать от обезвоживания. Также, в каждом раунде боя на открытом солнце, она должна делать проверку Телосложения, чтобы не отключиться. Спасбросок, применимый только к обратной версии этого заклинания, сводит на нет его эффекты. На тех, кто находится в тени, это заклинание (и обратная версия) не действуют.

Материальным компонентом для этого заклинания является кусочек пальмового листа (или черной ткани для обратной версии).

Заклинания второго круга

Очарование человекоподобного существа или млекопитающегося

Атасийские существа, которых можно очаровать, включают все игровые расы кроме трикринов, плюс ааракокра, анакор, летучая мышь, белгой, браксат, коты, циклопы, эттин, великан, гит и крыса.

Удержание

В кампаниях «Темного Солнца» это заклинание влияет на все игровые расы, кроме трикринов, плюс ааракокра, анакор, белгой и гит.

Очарование змей

Это заклинание может действовать на юан-ти и шелковых змиев.

Заклинания третьего круга

Сотворение пищи и воды

В «Темном Солнце» это заклинание может сотворить максимум полгаллона воды на уровень заклинателя. Остаток сотворенного вещества придется на пищу. Во всем остальном, это заклинание в точности, как описано в «Справочнике Игрока».

Воздушные линзы (Air Lens)

(Превращения)
Сфера: **Воздух**
Дальность: **90 ярдов**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **3 раунда + 1 раунд/уровень**
Время наложения: **3**
Область воздействия: **Особая**
Спасбросок: **Нет**

Посредством этого заклинания жрец создает магические линзы высоко в небе, которые могут направлять сфокусированные лучи солнца на его врагов (на время действия этого заклинания заклинатель должен находится на солнечном свету). После наложения, линзами можно атаковать дважды в раунд, одну или две разных цели в пределах радиуса действия заклинания. Для каждой атаки делается бросок атаки, но жрец не подвергается штрафу за отсутствие навыка. Цели под прикрытием получают выгоды и от прикрытия, и от укрытия. Каждое попадание наносит 2d6 повреждений. Существа с сопротивлением жаре получают только половину повреждения.

Также это заклинание можно использовать, чтобы поджечь горючие материалы. Когда это делается с неподвижными объектами, бросок атаки не нужен, и любой обычно воспламеняемый материал (ткань, древесина, бумага и т.д.) загорится. Можно целится и в личное оснащение, но жрец должен сделать бросок атаки со штрафом -4. При попадании предмет оснащения воспламеняется. Горящая одежда причиняет 1d6 повреждений в течении 1d6 раундов, или пока ее не скинут. Горящие щиты становятся бесполезными. Подобное пламя не является магическим по природе и может быть погашено как обычно. Магическая темнота может свести на нет эффекты этого заклинания. Магическая тень уменьшает повреждения вдвое.

Материальным компонентом для этого заклинания является маленький, круглый кусочек стекла.

Заклинания четвертого круга

Позвать лесных жителей

В кампаниях «Темного Солнца» это заклинание недоступно.

Возрождение растительности (Rejuvenate)

(Превращения)
Сфера: **Стихия растений**
Дальность: **Прикосновение**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Особая**
Время наложения: **1 раунд**
Область воздействия: **10’ радиус/уровень**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание функционирует в точности как одноименное заклинание волшебника 5-го круга.

Заклинания пятого круга

Обращение

В кампаниях «Темного Солнца» жрец способен контактировать с могущественными существами стихийных слоев, чтобы получить ответы на свои вопросы.

Вызывание стихиали (Conjure Elemental) *(обратимое)*

(Колдовство/Заклятия)
Сфера: **Стихия (различная)**
Дальность: **80 ярдов**
Компоненты: **V, S**
Длительность: **1 ход/уровень**
Время наложения: **5 раундов**
Область воздействия: **Особая**
Спасбросок: **Нет**

В кампаниях «Темного Солнца» не существует жреческих заклинаний 6-го круга «вызвать огненную стихиаль» и 7-го круга «вызвать земную стихиаль». Вместо этого, вот это заклинание позволяет заклинателю открыть особые врата на любой стихийный слой, к которому у него есть главный доступ, и призвать стихиаль пройти сквозь них. HD стихиали определяется случайным образом.

Бросок	HD
01-65	8
66-90	12
91-00	16

Стихиаль не обратится супротив заклинателя, посему нет необходимости поддерживать концентрацию. Вызванная стихиаль остается максимум на один ход в уровень заклинателя, или пока не будет убита или магически изгнана.

Песчаная буря (Sandstorm)

(Колдовство/Заклятия)
Сфера: **Воздух**
Дальность: **60 ярдов**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **3 раунда/уровень**
Время наложения: **4 раунда**
Область воздействия: **Особая**
Спасбросок: **1/2**

Это заклинание позволяет жрецу вызвать ну очень большую версию «пылевого дьявола», такую, что может атаковать несколько целей одновременно. У бури будет AC 0, MV 12 и HD равный уровню заклинателя. Песчаная буря – это большой вихрь пыли и песка 12 футов в высоту и площадью 10x10 ярдов/уровень заклинателя. Форма бури может определяться заклинателем и изменяться в любой раунд после наложения, если ни одна часть бури не должна при этом проходить больше своей нормы движения. Любое существо в пределах бури подвергается атаке, наносящей 2d6 повреждений (спасбросок от заклинаний уполовинит повреждение). Атаковать бурю можно лишь магическим оружием. Ветры бури задуют любой обычный огонь внутри нее. Также любой предмет, попавший в бурю, должен делать спасбросок предмета каждый раунд или будет уничтожен – все спасброски от песчаной бури делаются как от кислоты с премией +5. Буря может удерживать на месте облако газа или существо в газообразной форме, или утащить их прочь от заклинателя. Облако мешает видеть сквозь него, и существо ослеплено на 1d4 раунда после выхода из облака (спасбросок от заклинания, чтобы избежать слепоты). Застигнутый песчаной бурей накладыватель заклинаний утрачивает концентрацию, а любое накладываемое им заклинание разрушается.

Материальным компонентом для этого заклинания является маленькая бутылка воздуха, набранного в ветреный день.

Заклинания шестого круга

Создать Древо Жизни (Create Tree of Life)

(Превращения, Очарования)
Сфера: **Космос**
Дальность: **0**
Компоненты: **V, S, M**
Длительность: **Постоянно**
Время наложения: **1 ход**
Область воздействия: **Одно дерево**
Спасбросок: **Нет**

Это заклинание идентично одноименному заклинанию 8-го круга для волшебника.

Послесловие Sergei, the Sage.

Если честно, то в начале должно было идти предисловие переводчика. Но поскольку Дрого провозился с этим переводом почти год (он не только мерзкий, но еще и не собранный Мудрость/Воля 9, Обаяние/Лидерство 4), то, завершив сей Opus Magnum он, на радостях, впал в невменяемое состояние, напрочь утратив способность к употреблению нормативной лексики.

Поэтому я убрал предисловие переводчика. Коротко, его смысл сводился к следующему: классические правила представляют собой дискриминацию хоббитов, выставляя их ластоногими уродцами, вынужденными ходить босиком, потому что обувь требуемого размера – это лыжи. Но вот появился единственный нормальный сеттинг, где у хоббитов ноги нормального размера, и они ходят обутыми. А самое главное – значительно расширены доступные им классы, включая подкласс иллюзиониста. Дрого просто счастлив, хотя не знаю, чем **ему** это может помочь – менять класс могут только люди и мулы (а **это** уже дискриминация полуэльфов). Кроме того, так как на Атасе проблемы со всем, включая еду, но исключая всяких отморозков, хоббиты, наряду с три-кринами, могут без зазрения совести питаться представителями всех остальных рас. Теперь Дрого гордо щелкает своими эльфийскими протезами (+2 к укусу и повреждению) и обещает всем пооткусывать то, до чего дотянется (то есть, карликам и гномам – носы).

Да, между прочим, я думаю, что персонажам «Темного Солнца» больше подойдут таблицы Силы и Телосложения из «Темное Солнце: Новый Век», а не «Справочника Игрока».

Таблица 1: Сила

Значение способности	Поправка к попаданию	Поправка к повреждению	Дозволенный вес	Максимальное давление	Открыть двери	Гнуть и поднимать
3	-3	-1	5	10	2	0%
4-5	-2	-1	10	25	3	0%
6-7	-1	Нет	20	55	4	0%
8-9	Обычное	Нет	35	90	5	1%
10-11	Обычное	Нет	40	115	6	2%
12-13	Обычное	Нет	45	140	7	4%
14-15	Обычное	Нет	55	170	8	7%
16	Обычное	+1	70	195	9	10%
17	+1	+1	85	220	10	13%
18	+1	+2	110	255	11	16%
19	+2	+3	135	280	12	20%
20	+2	+4	170	315	13	25%
21	+2	+5	255	375	14	30%
22	+3	+6	360	475	15 (3)	35%
23	+3	+7	445	600	16 (6)	40%
24	+3	+8	515	700	17(8)	50%
25	+4	+9	635	810	17 (10)	60%

Таблица 3: Телосложение

Значение способности	Поправка hp	Системный шок	Выживание при воскрешении	Спасение от яда	Регенерация
3	-2	35%	40%	0	Нет
4	-1	40%	45%	0	Нет
5	-1	45%	50%	0	Нет
6	-1	50%	55%	0	Нет
7	0	55%	60%	0	Нет

8	0	60%	65%	0	Нет
9	0	65%	70%	0	Нет
10	0	70%	75%	0	Нет
11	0	75%	80%	0	Нет
12	0	80%	85%	0	Нет
13	0	85%	90%	0	Нет
14	0	88%	92%	0	Нет
15	+1	90%	94%	0	Нет
16	+2	95%	96%	0	Нет
17	+2 (+3)*	97%	97%	0	Нет
18	+2 (+4)*	99%	98%	0	Нет
19	+3 (+5)**	99%	99%	+1	Нет
20	+3 (+6)***	99%	99%	+1	1 в 4 часа
21	+3 (+6)***	99%	99%	+2	1 в 3 часа
22	+4 (+7)****	99%	99%	+2	1 в 2 часа
23	+4 (+7)****	99%	99%	+3	1 в час
24	+4 (+7)****	100%	100%	+3	1 в 3 хода
25	+4 (+7)****	100%	100%	+4	1 в 2 хода

* Премии в скобках относятся только к воинской группе.
** Все 1 выброшенные на HD автоматически считаются 2.
*** Все 1 и 2 выброшенные на HD автоматически считаются 3.
**** Все 1, 2 и 3 выброшенные на HD автоматически считаются 4.